

GAME OVER

Nr. 4 * Octombrie 1996 * 64 pagini * 5000 lei

CRUSADER: *Al spulberat vreodată
200 de oameni într-o
seară? E timpul să-ncepi.*
No Regret

Settlers 2 *Veni Vidi Ludl... Vici*

Z *You're so hopeless.*

Monkey island 3: *Trăiască Lucas Arts,
Leonardo da Vinci-ul
judefului nostru.™*
Curse of Monkey Island

Space Quest 6: *O soluție pentru fanii lui
Roger Wilco.*
The Spinal Frontier



TIME LINE:

**Westwood
Studios**

CONCURS

NUMAR SPECIAL ECTS '96

TOP "GAME OVER"

QUEST

ROLE-PLAY

SECRET OF MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ANVIL OF DAWN	NEW WORLD COMPUTING
INDIANA JONES IV	LUCAS ARTS	EYE OF THE BEHOLDER II, III, I	SSI / WESTWOOD
I HAVE NO MOUTH & I MUST SCREAM	CYBERDREAMS	ULTIMA UNDERWORLD I, II	LOOKING GLASS / ORIGIN
THE DIG	LUCAS ARTS	LANDS OF LORE	WESTWOOD
ETERNAM	INFOGRAMES	BERTAYAL AT KRONDOR	DYNAMIX
SPACE QUEST IV	SIERRA	ULTIMA VII, VIII	ORIGIN
SPELLCASTIG 301	LEGEND ENTERTAINMENT	SHADOWCASTER	RAVEN / ORIGIN
DARKSEED	CYBERDREAMS	MIGHT & MAGIC	NEW WORLD COMPUTING
REX NEBULAR	MICROPROSE	ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	ACCOLADE
WOODRUFF	SIERRA	DUNGEON HACK	STRATEGIC SIMULATIONS INC

ARCADE

STRATEGY

XENON 2	BITMAP BROTHERS	WARCRAFT II	BLIZZARD
ABUSE	CRACK DOT COM	Z	BITMAP BROTHERS
WETLANDS	HYPNOTYX / NEW WORLD COMPUTING	COMMAND & CONQUER	WESTWOOD
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	SETTLERS II	BLUE BYTE
PROJECT X	TEAM 17	STEEL PANTHERS	STRATEGIC SIMULATIONS INC
TYRIAN	APOGEE	CAPITALISM	ENLIGHT SOFTWARE
RAPTOR	APOGEE	UFD 1+2	MICROPROSE
TUBULAR WORLDS	DONGLEWARE	HEROES OF M&M	NEW WORLD COMPUTING
FLYING TIGERS	TICSFT	DUNE II	WESTWOOD
ZONE 66	RENAISSANCE	REUNION	GRAND SLAM

ACTION

SIMULATORS

BIOFORGE	ORIGIN	FLIGHT UNLIMITED	LOOKING GLASS
CRUSADER: NO REGRET & NO REMORSE	ORIGIN	F1 GRAND PRIX 2	MICROPROSE
BEDLAM	MIRAGE	AH-64D LONGBOW	JANE'S / ORIGIN
MAGIC CARPET II	BULLFROG	EF 2000	DIGITAL IMAGE DESIGN / OCEAN
FADE TO BLACK	DELPHINE SOFTWARE	THE NEED FOR SPEED	PIONEER / ELECTRONIC ARTS
GENDER WARS	SCI PRODUCTIONS	SILENT HUNTER	DYNAMIX
ALIEN ODISSEY	ARGONAUT	US NAVY FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS
CYBERMAGE	ORIGIN	ARMORED FIST	NOVALOGIC
CREATURE SHOCK	ARGONAUT	APACHE LONGBOW	DIGITAL INTEGRATION
CYBERIA II, I	XATRIX	COMANCHE VS. WEREWOLF	NOVALOGIC

LOGIC

ALTS

PUSHOVER & STEP BY STEP	OCEAN	BLOODNET	MICROPROSE
BOXWORLD	UN CHINEZ SADIC	CAVEMAN NINJA	JOE & MAC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	FIFA '96	EA SPORTS
SUPAPLEX	DREAM FACTORY / DIGITAL INTEGRATION	MW2: MERCENARIES	ACTIVISION
LEMMINGS 3	PSYGNOSIS	QUAKE	ID SOFTWARE
NIBBLY	COSMOS	SPYCRAFT	ACTIVISION
BOPPIN	APOGEE	SYSTEM SHOCK	LOOKING GLASS / ORIGIN
TINY SKWEEKS	LORICIEL	TERRA NOVA	LOOKING GLASS
HUMANS	IMAGITEC DESIGN	XQUEST	ATOMJACK
BRIX	RADIESEL	WORMS	TEAM 17

Jocul: F1 Grand Prix 2 Microprose



ROMTRONIC COMPUTERS

3M

Dealer

autorizat in Romania



Consumabile imprimante:

Canon



EPSON

Aventura si educatie prin **CD**-urile
originale oferite de noi !

Str. Ion Câmpineanu nr.31 bl.5 ap.11
București România
tel.3120955;3121412;3121885



După o scurtă spitalizare, colegul nostru a scris pentru voi (încă în stare de beatitudine scriitoricească), următoarele rânduri. Precizăm că nu putem oferi nici un suport tehnic sau imoral la cele ce urmează, întrucât publicăm aceste rânduri din semn de respect pentru cel ce a fost cândva (și încă se mai crede) colegul nostru: Andrei Fântână, la ECTS '96 !

Dacă v-ați uitat pe copertă, dacă ați citit editorialul, dacă sunteți rebeli ca noi și vă place Game Over-ul, în orice formulă și pe unde o fi el, vă întrebați: oare ce e cu această ediție specială - ECTS '96.

Stimați cititori, sunt normal. Da, iubiți colegi și scumpi confrăți vă mărturisesc că pot să spun aceasta cu inima împăcată.

ECTS '96, Electronic Interactive Entertainment Expo

Fără să știu peste ce am să dau, sincer vă spun că mă așteptam la un fel de întrunire



6 Un tinerel dom'le. Richard Garriot, akka Lord British. Tata lu' ORIGIN

696 ECTS

între câteva firme, așa că mă înarmează cu un teanc substanțial de Game Over-uri, o cameră de luat vederea, un aparat foto (pe care în cele din urmă l-am uitat), un reportofon, o viză pe 6 luni, două perechi de ciorapi, Mehmedul de Pădure și alte ustensile necesare unei pașnice plecări în necunoscut (o sticlă de palincă, pampers, cărți de vizită etc) și plec. Mi-am lăsat adjunctul acasă (să-și dea examenul), criticul de nespecialitate (de frică să nu facă vreo criză), complicele și tot echipajul - din motive obiective - și m-am îndreptat cu viteză spre aeroport.

Prima zi: Ne ducem (eu, Mehmedul de Pădure și Arturo - patronul - care a picat din Costa-Rica Miami tocmai la frigul britanic și pe care-l cam strângea pulover-ul) și ne așezăm la o coadă imensă la intrare,

pentru înregistrare. Când să ne obișnuim, vine cineva și strigă că cine e de la presă să vină în față. Dintr-un salt am fost primii cu formulele-n dinți. Ne identifică, ne trânteste câte un ecuson gigant în piept și ne arată intrarea.

Prima impresie.

Luăm toți poziția de drepți, zâmbetul pe față, capul sus și intrăm.

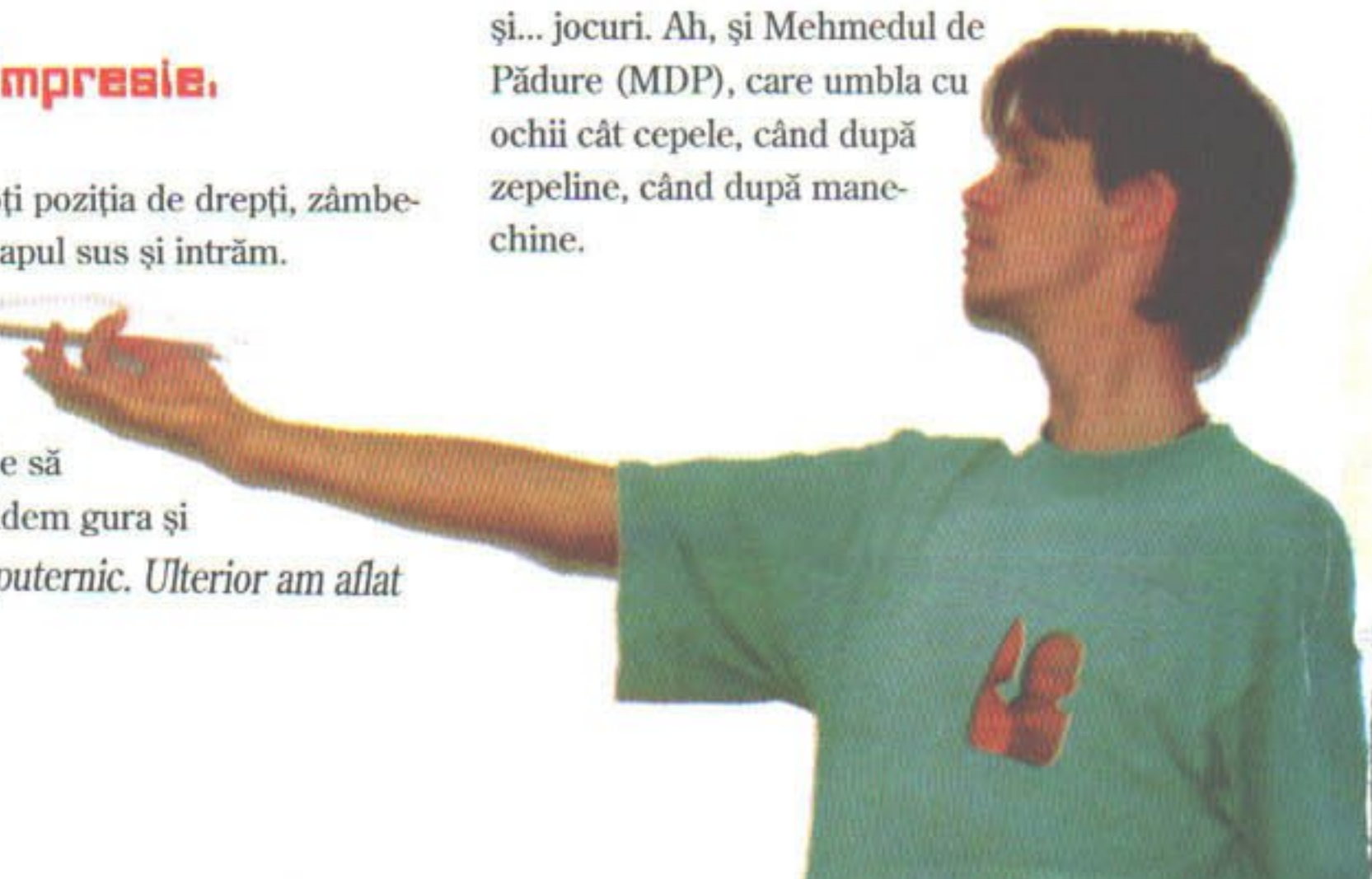
Privim, lăsăm brațele să cadă, deschidem gura și ne clătinăm puternic. Ulterior am aflat

că ne aflăm la cel mai mare „târg” de jocuri din Europa. În câteva cuvinte: avioane, mașini,



6 Denny Atkin de la Computer Gaming World. Posesorul unei „voci” foarte răsunătoare prin lumea gamer-ilor.

castele, tunele, monitoare gigantice, jocuri, PC-uri, jocuri, Sony Playstation, Sega, jocuri, joystick-uri, reviste, reporteri, oameni banană, monștri sacrificați sau umblători, manechine, blonde, roșcate, GAME OVER, Virtual Reality, și... jocuri. Ah, și Mehmedul de Pădure (MDP), care umbla cu ochii cât cepele, când după zepeline, când după manechine.





F Weaaaahhh! Doug Jones. Un normal de la Virgin.

Apoi, prima zi s-a scurs cu tot felul de întâlniri profitabile (am vorbit și de un CD pe coperta Game Over-ului așa, printre multe altele, jocuri și poate și ceva manechine), totul terminându-se cu provocarea lansată de Doug de la Virgin: Biliard. Se ridică semet, Mehmedul de Pădure și răspunde provocării. Seara bem pe cheltuiala lui Doug și ne amuzăm savurând priveliștea în care Mehmedul - spasmodic - lua bătaie la biliard. Ne-am întors acasă, unde după o ceartă binevenită cu E-roul nostru MDP (Mehmedul de Pădure) am dormit ca niște pușori de focă cu sindromul vacilor nebune.

A doua zi.

În ziua următoare, fiecare și-a făcut de cap: Arturo a stat la barul presei, și a vorbit la telefon în Costa-Rica la toate rudele lui, MDP-ul s-a plimbat și sper să se fi jucat și el (I-am lăsat video-camera după interview-ul de la Blizzard și i-am dat drumul prin expoziție), iar eu,



F Adam Maxwell, unul din „greii” de la BLIZZARD.

subneșemnatul, m-am ocupat de Dungeon Keeper bestial), SyndicateWars (Super), Theme Hospital (Dement) - pe la fiecare joc câteva secunde. Tot din joc în joc, precum elefantul din pom în pom, dau - printre mulți alții - de Denny Atkin CGW (Computer Gaming World) pilotând din carlinga unui triplan, un măreț pentium. Două vorbe, trei surcele, ca

de la reporter la reporter la o dușcă de aer curat (aproape scandinav). Un tip extraordinar. După aterizare mă lovesc de Richard A. Garriot akka Lord British de la Origin. L-am tras deoparte și i-am făcut cunoștință cu reportofonul meu. Nici nu-mi iau bine rămas bun, că dau de General Manager de la Bullfrog: Les Edgar. Ce să vă spun, doar pe Sid Meyer nu l-am găsit. Mi-au zis că trebuie să fie pe aici, la vreo coadă... Eh, seara urmau două petreceri. Una la OCEAN, unde se ducea Denny și alta la Sierra, unde se ducea Doug. Arturo

pleca a doua zi la 8:00 ora locală deci nu putea să vină. Pe MDP îl mâcau pantofii de urla la lună și nu vroia să meargă. Eu, singurul om normal, țineam morțiș să mă duc, însă m-am înțeles de minune cu MDP-ul și am reușit, după multe eforturi, să nu ajung la nici una. Așa, ca să vă faceți o idee, la Sierra au fost 500 de invitați. La

ECTS, cine vine după mine..?

Niscaiva...

După un tur de orizont prin puzderia firmelor împrăștiate în expoziție, amețim. Ne revenim și numărăm: 1, 2, 3... 184! Să mai numărăm o dată: 1, 2, 3...tot 148! Bun, deci avem 148 de firme de



F Tipul e Les Edgar, director general al BULLFROG, iar revista... s-o recunoașteți voi.

Ocean erau mai puțini, dar era mai select. Acuma, ca să nu fim răi, putem spune că Mehmedul a fost eroul care s-a zbatut pentru CD-ul de copertă și pentru încă ceva trebușoare, la fix pentru voi. Eu, mai am puțin și vă promit la numărul următor un interview cu MB (Mehmedul Bucuros), dar asta rămâne de văzut. Până atunci vă pup dulce iubiți și stimați, dragi și scumpi actuali sau viitori rembeli. Nu vă faceți nici o problemă, vă spun eu: Suntem normali! Cine vine la

vizitat, discutat, jucat ce e de jucat, schimbat cărți de vizită, răs, băut ce e de băut (nu-i frumos să refuzi), pupat ce e de pupat, etc... ce e de etc.

Și de unde să-ncep, dacă nu de la Bullfrog? După o discuție aprinsă cu Cathy și o altă discuție cu nenea ăla din poză mă opresc în fața unui calculator pe care nu rula nimic altceva decât DUNGEON KEEPER. Am înghițit în sec, și am dat și eu un clic de mouse, nu știu pe ce, dar nu cred că era ceva important: n-a sărit nimeni la mine. În concluzie, m-am apropiat de dungeon. Un băiețel cu spate de fetiță, s-a apropiat și a început să-mi grăiască. Uite, aici facem o cameră, vin ăia mici și sapă, mergem și noi să vedem ce treabă fac etc. Pe băiat îl chema Bullfrog și nu mai știu cum. Cel puțin așa scria pe el. După ce ne-

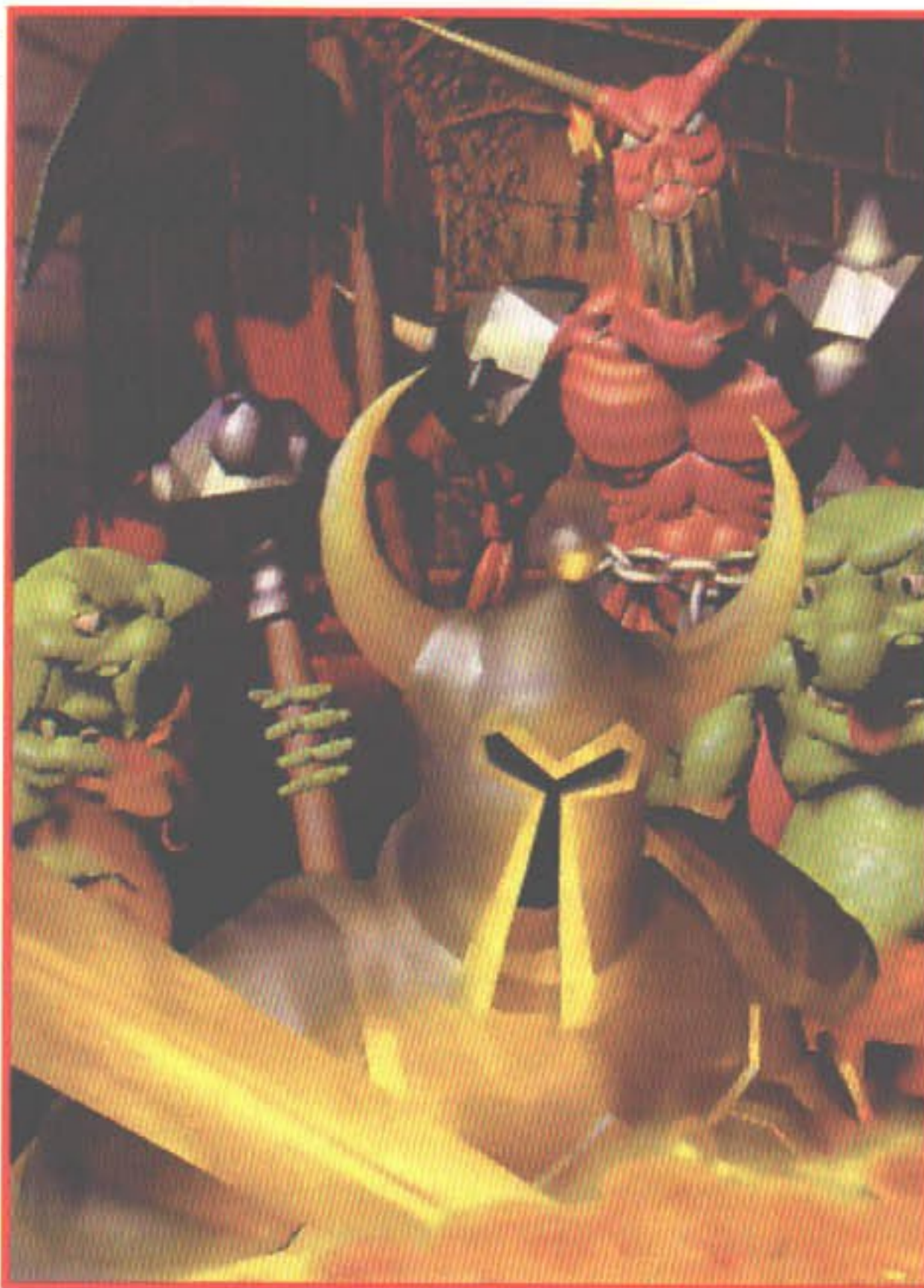
am jucat noi DK, am ștrafat dreapta și, după ce m-am distrat puțin cu Theme Hospital (am vrut să văd ce face dacă pun o soră medicală în WC-ul bărbaților), am dat de Syndycate Wars. Aici a trebuit să nu stau prea mult. Riscam să fac carieră în 3 zile ca Syndycalist și s-o dau naibii de revistă. Tot aflându-mă la EA, am trecut pe la Time Commando și apoi am urcat la etaj, pentru FIFA'97, Independence Day, Die Hard Trilogy etc. Standul celor de la VIRGIN avea formă de fortăreață. Publicul avea voie doar la etaj. Acolo, în fiecare turn de apărare, erau o mulțime de calculatoare, cu ce credeți? Cu jocuri, domnule! Așa am văzut Outlaws și restul de Lucași, Lands of Lore II și Red Alert-ul și încă multe altele, suficient cât să te doară capul. M-am dus și la parterul castelului. Trec de securitatea locală și dau de barul Virgin. Consum Virgin Energy la cutie, (Virgin Vodka se dădea numai cu sticla) și invitând barmanița la petrecerea Sierra, stabilesc o întâlnire cu Doug pentru seara următoare.

Plin de avânt, trec pe rând pe la GT Interactive, care închiriasse scara ce ducea la balcon și o transformase în Papua Guinee, cu liane, bălării, blănuri și sunete de junglă (o fi junglă în Papua?), apoi pe la Rama lu' Sierra și ajung la Gremlin. Aici dau de un tunel cu scheleți, foarte frumos (Realms of the Hounting) și de ceva joace de calitate: Sand Warriors - Chariots Of The Gods, un Arcade 3D flight sim, cu o atmosferă nebună în SVGA: două mari națiuni se înfruntă „genocidal”. Premiul: dreptul de a coloniza o planetă

deșertică. O îmbinare de imagini ale Egiptului antic, cu ultra-tehnologia secolelor ce au să vie. Foarte frumos. Ei, dar să nu mă las furat de peisaj, uite acolo Interplay-ul

INTERPLAY. tot ce vrei

Combinarea Interplay-ului cu AD&D (faimoși în legea lor cu RPG-uri dinainte de computere) și cu TSR - alți iluștri - va da naștere mai întâi la „Blood & Magic” - Octombrie'96 - un Fantasy Strategy cu 5 împărății, 15 misiuni și 28 de caractere, cu tot cu Clerici, Gargoyli și alți turbați. După strategie vine „Dragon Dice”, un RPG care se laudă ca „cel mai adânc joc de zaruri pe computer din toate timpurile”. Să nu vă imaginați că e un joc de zaruri. Au zis: Ianuarie'97. După RPG vine Action/RPG-ul Descent to Undermountain. În plus, Fallout - în aprilie, M.A.X. - o strategie de Noiembrie '96. MDK se anunță ca un bestial Shoot'em Up primul joc de Shiny Entertainment de PC (până acum s-au bestializat pe Sony Playstation). Să lăsăm Interplay-ul că n-avem loc de toate. Iată...

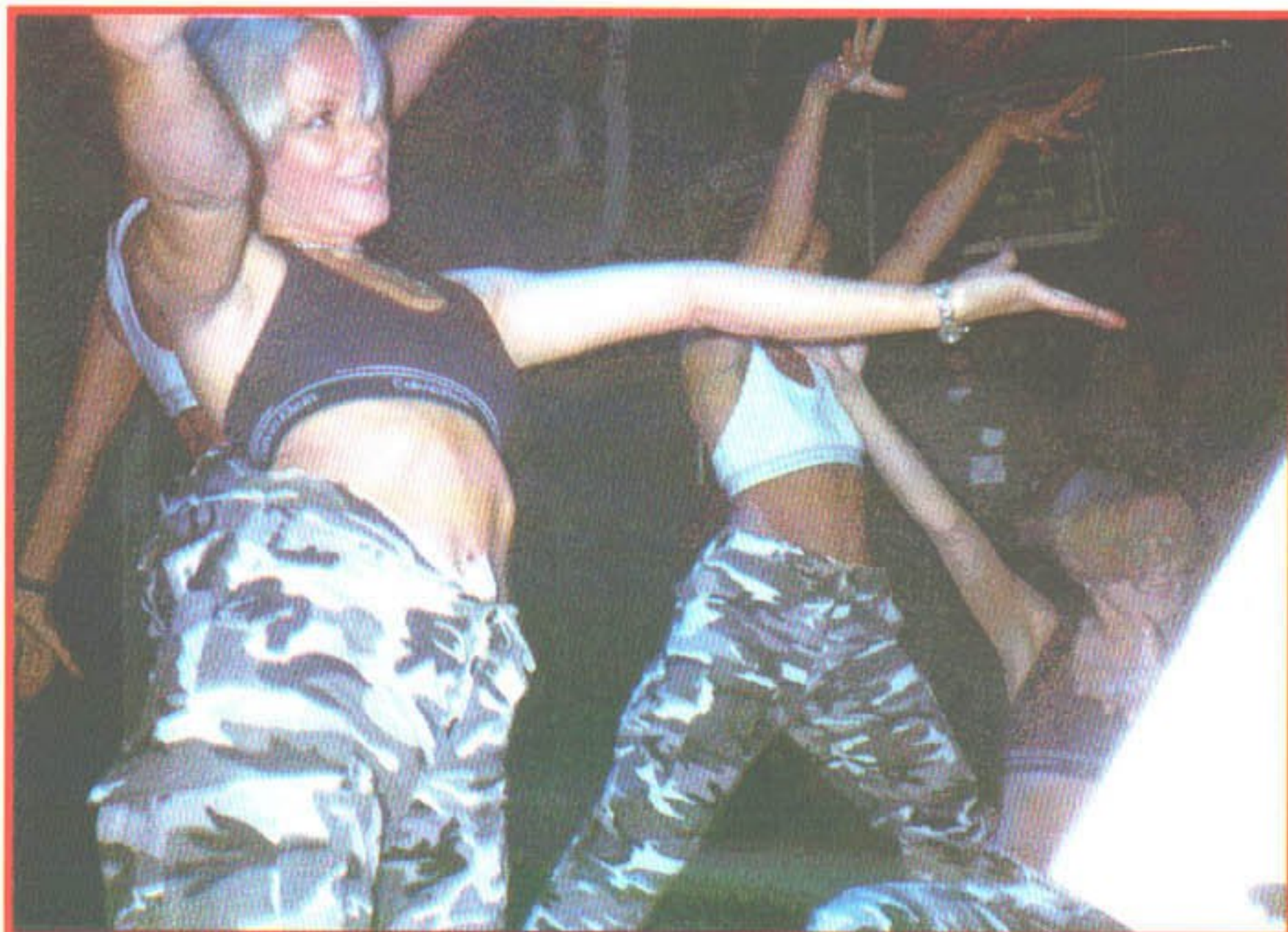


6 Dungeon Keeper. Andrei a „jucat” câteva secunde și era să-l coste viața la întoarcerea în țară.

INTERACTIVE MAGIC. „Nova nu ne pasă!”

IM se jucau pe internet cu încă o mare gașcă de dementi, ceva cu avioane: Air Warrior II. Bine, dar asta nu-i nimic. Ei se dau în vânt și cu IF-22 Lightning II. Asta așa, să le facă în ciudă celor de la Nova Logic, că tot aveau standuri alăturate. Și, ca să fie treaba completă, aveau „pe masă” și IM-1A2 Abrams. Nici o grijă, zic eu, la Armored Fist 2. Cât despre IF-22 Lightning II, are Generator de misiuni și Campanie așa încât nici o misiune nu seamănă cu alta. Solo, modem și network folosește cockpit-ul actual și, pentru distracția lor, peste 250.000.000 km pătrați de „satellite data”. Adică au înebunit de-a binelea, dar pentru binele nostru, firește.

V-a plăcut Civilisation 2? Incercați Destiny. Se pare că rupe lanțurile. În rest, Interactive Magic ne capitalizează mai încolo și propune ca în 2125 (ce număr comercial), să cadă cerul. Fallen Haven însă, nu așteaptă până atunci.



6 Mortal Kombat 'n' stuff. Heh, heh.

S-a deschis și noi am vizitat

INTERNET

CAFE

Vineri, 27 septembrie, s-a deschis pe Calea Victoriei în chiar inima Bucureștiului, versiunea românească a

Cafe-Net-ului. Auzindu-mi visul cu urechile (aveam nasul înfundat), m-am deplasat la fața locului, înarmat cu echipamentul strict necesar unui jurnalist fără mari speranțe de revelare. Cu un tupeu specific, mă înfig în ușă, ștrafrez dreapta cât să intre Paul și să nu dau cu nasul într-o persoană care tocmai ieșea și frânez, afișând zâmbetul nr.14 din trusa proprie de protocol. După o scurtă pauză, în care am contemplat pereții - frumos decorati, de altfel - lista de prețuri, barmanița și o parte din clientela (unii care se chinuiau să se Doom-eze în rețea) am avut plăcerea să o cunoaștem pe Anna-Maria-Director-General.

Său mână zic, încercând să nimeresc o parte de vizită.

„Mai întâi”, îmi reteză vorba mea de tun (eram și răgușit), „lăsați-mă să spun eu”.

Astfel, după o prezentare a ceea ce ne încojură, și a celei ce ne privea, am înțeles că ne aflăm la picioarele unei creații etuziaste, Anna-Maria-Director-General, terminând facultatea de informatică și păstrând o șipcă din băncile școlii - aka microbul - s-a decis că acesta (internet-cafe-ul), este modul cel mai frumos de a-ți risca banii.

Cum venise vorba de bani, am aflat că, în cazul în care vă lovește gândul să vă deschideți o intercafe-nea în boxă (eventual pe Victoria Socialismului), v-ar trebui cam multe 000.000-e, oameni buni. Iar lungimea cozii de zerouri se află în plină dezvoltare. Oricum, cei care au pus pe roate treburile cu internet-cafe-ul, sunt doi, așa că le-o fi fost ceva mai ușor.

Luându-ne noi gândul de la bani, ne apăsăm de gulerul Annei-Maria-Director-General și o întrebăm de jocuri. Stai, măi Game

Over-ule, uite, trei computere acolo, cu joace și ochelari 3D-Max, iar ăla de acolo, are și o cască de VR. „Hait!”. Apoi continuă și ne invită la



6 Nu m-aștept să iasă la tipografie dar... pe monitor se află pagina de web a tipului iar poza... e poza lui.

un concurs. La insistențele presei, i s-a cerut să facă un concurs de... atenție: TETRIS! Am reacționat amândoi ca în fața unei invitații la o cină cu Jana Gheorghiu (No hard-feelings, Jana!), la care se servește supă kambodgeană. Vorba aia, tot românii joacă. În autobuz, la școală, la baie, în metrou, la serviciu, peste tot. Ce? „Cărămizi!” Tot mai bine decât „Solitaire”.

Ei, dar văzând noi niște clienți la zona noastră de interes, ne-am apropiat de dânsii să vedem cu cine avem de a face. Primul nostru interlocutor a fost Vlad Tudose. De unde știu? Păi l-am pus să semneze.

Întrebare: „Sunteți din București?”

Răspuns: „Nu, din Moldova”. Așa da. Apoi am discutat de piața locală (la ei), prețuri, jocuri, etc. -

„Cu ce treabă în capitală”

„Oricât ar părea de ciudat, sunt student la teologie”. No comment.

Următoarea întrebare era inevitabilă: „Ți place DOOM-ul?” „Mda”. Ne mai învârtim și lock-am un nene simpatic, la unul din consolele internet: „Bună ziua, sunteți amabil să-mi acordați o clipă din prețiosul dumneavoastră timp? Numele meu este... și sunt de la revista Game Over”

„Poftă bună!”
„?????” Mă uit la Paul care se strâmba decent la mine.

„Să înțeleg că nu sunteți român?”

„I'm english”

„Ahh, zic, trebuie că sunteți deja obișnuit cu internet-cafe-urile, din câte știu eu în Anglia sunt deja vreo... (mă uit la Paul implorând un număr și primind un dat din umeri subtil) about...”

„30”, răspunde omul nostru și completează: „și eu am una”.

Cu un zâmbet șifonat, încep să mă adun de pe jos. Foarte expeditiv, noul meu prieten aflând că vreau să scriu despre internet se apucă să-mi arate propria pagină de WEB, ca apoi să caute niște informații despre România, ca să mă convingă de frumusețea problemei. Astfel am aflat că, atât prețurile cât și look-ul sau serviciile localului „nostru”, sunt extrem de asemănătoare cu ce are el și că legătura „is fast enough”.

Lângă noi, doi indivizi căutau „să facă afaceri” luându-și date de

pe net. N-am insistat, ca să nu mă îmbogățesc chiar în acea noapte. Poate următoarea...

Stabilind ultimele detalii generale ale colaborării dintre 'Over și 'Cafe, am tras o căruță de poze la lume, rămânând să revenim în noaptea următoare, când tarifele erau la jumătate (la servicii, nu la bere), adică în loc de 7.500lei/30 min. de internet, venea cam 3.750 de lei și, se înțelege, era mai mult popor.

Și, că veni vorba de tarife, să vă mai suflu un pont: 7.500lei/15 minute VR, 6.500 lei/30 minute de „jocuri interactive”, adresa de internet pentru o lună este 5.000 lei, indiferent că o faci ziua sau noaptea și 15 minute regim internet. Copierea pe dischete e gratuită. La jocuri, din câte am văzut noi, existau Doom, Warcraft II, Duke Nukem 3D, Magic Carpet 2, Hexen, Quake... și alte chestii. Cafe Net este conectată la Kappa, are AMD-uri 5x86 și bere de care ne place nouă (Bergensbier/3.500 lei). Programul este 10:00 pm - 04:00 am ora României. Așa că, dacă sunteți capitaliști - din capitală, adică - și aveți banii necesari, vă lasă mămica/nevasta să plecați de-acasă până la 4 dimineața, nu mai stați pe gânduri. Dacă nu, aranjați cu școala/serviciul un transfer la București, mai trageți de sponsori cu o noapte de măcar o oră și veniți la Internet Cafe. Nu de alta, da' puteți citi Game Over-ul acolo și poate dați și de noi. Semnalmente se găsesc la secția 19 sau la sediul redacției.

Gând dau să ies pe ușă, văd că intră unu' cu ultimul Game Over (3) în mână, jerpelit pe la colțuri (GO-ul) și se ia la vorbă cu Anna-Maria-Director-Sergent... ăăă General. Sper din tot sufletul să nu fi vrut să încerce adresa noastră de web...



6 ăăă, știi ce cred eu? Asta-i chiar Internetul.

Reportaj



Andrei Fantana
Game Over



Teza La EdiTORIAL

Timp tardiv de octombrie. Stau nituit în această cămăruță, închis de către o adunătură de „rebeli” care așteaptă de la mine ultimul articol: editorialul. Stau liniștiți dincolo de ușă și, ca la maternitate, așteaptă o dischetă. Singura diferență e că dacă nu le place progenitura-mi magnificentă și evocativă, au dreptul și forța necesară de a mă arunca înapoi. Eu am asemeni, dreptu' la a mai scrie încă unul și de a cere cele necesare (Am cerut până acum o pauză, o pereche de ochelari de soare, două șireturi, o mașină tocat, 5 metri de carton asfaltat și un pahar cu apă). Și în loc să analizez și eu, evoluția jocurilor pe plan mondial sau local, trebuie să mă plâng din nou de „movul tipografic”, sublima expresie cromatică ce însoțește durerile noastre de cap și care îmbracă cu atâtea delicatețe toate numerele și cu precădere ultimul (3-ul), de greșelile care ne-au scăpat, sau de femeia de servicii cuprinsă de spaimile lui Sisif.

Ei, dar cum treaba mea e să explic și să prezint apariția „subită” a acestei „broșuri”, aș începe prin a sintetiza linia cuprinsului și a clarifica „bulibășeala ordonată” a ceea ce veți citi cu siguranță în paginile acestui număr care se lasă devorat de înfrigurarea cvasi-adolescentină ce ne caracterizează microbul.

Așadar voi începe prin a vă atrage atenția asupra unui mic amănunt realizat cu mari eforturi: au încăput mai toate articolele



2. ECTS - Londra 1996

Cel mai important eveniment al anului în lumea gamer-ilor europeni.

5. Internet Café

S-a deschis, am fost acolo.

8. Apache vs Apache

12. Pagina pierdută

13. Anvil of Dawn

PREZENTĂRI

16. Z

20. Capitalism

22. Settlers 2

25. Nu e MK4

26. Grand Prix

2

29. Terminator

Future Shock

30. DOOM,

pentru „masteri”

31. Chronomaster

33. Dark Seed 2

34. Crusader:

No Regret

36. Rayman

37. Remember?

Bloodnet



Space Quest 6



Z



SETTLERS 2

GAME OVER

Dan Radulescu
director de redactie

Daniel Buhanita
director tehnic

Andrei Fantana
sef de director

Paul Friciu
director de fisiere

Razvan Jianu
criticul

Stefan Zamfir
complice

Au colaborat:

Bogdan Iaru
George Ionescu

Editat de **EXIM TURIN srl**

Adresa redactiei:

Str. Agricultori 119-121,
bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti,

Tel: 621.5560

Tel/Fax: 322.6165

Magazin Tel/Fax: 631.9669



Grand Prix 2

STAND PE VINE

38. Rama

39. Archimedean Dynasty



Master of Orion 2

40. Hardware... la greu

41. Time Commando

42. Dungeon Keeper

44. Versailles 1685

45. Hardwar

46. Monkey Island 3

48. Master of Orion 2: Battle at Antares

49. Voxel 2

49. Niște joace mici și cul:

52. TIME LINE:

Westwood Studios

56. Space Quest 6:

The Spinal Frontier

60. CTRL ALT DEL >

61. Posta redacției

În rest, plină de „detoate”.



Dungeon Keeper



curate în cele +16 pagini. Au mai rămas și pe lângă, dar avem noi timp și de ele, altă dată. Pentru cei care sunt atenți la fiecare bubiță, am schimbat câteva detalii, sperând ca în procesul lor de analiză critică să dilate ochii elvețian, sau asiatic și să se simtă mai „conveniți”. De exemplu, am fost întrebați care-i diferența dintre 65% și 66% în scorul unui joc. Răspunsul este simplu: un punct! Am venit în ajutorul colegului de care vorbeam, cât și a celor care nu ne cred pe cuvânt, cu o scurtă prezentare generală a tabelii noastre de scor. În măsura în care se arată interesat(i) și în spațiul disponibil, îi vom da detaliile care, p'onoarea mea că nu-s puține.

Sentimentul general este de un plus în rafinement și devotament. Îmi voi schimba cu siguranță opinia la capitolul rafinement după ce va fi ieșit din tipar.

Am încercat să acoperim o gamă cât mai mare de genuri și, dacă am omis ceva, ne vom ocupa în numărul următor deoarece se anunță lucruri mari. Vi s-a pregătit ceva și la club, așa că lăsați orice activitate incomodă, inabordabilă, indecentă sau mai știu eu cum și puneți osul la treabă.

Specializați-vă în ceva cu care să vă fâliți la club. Scrieți-ne, creați un ceva acolo, desenați, colorați, inventați, că doar sunteți băieți (băiete) deștepți(e).

Acestea fiind scrise, mă întore la blestemul meu și, cu speranța că e ultima oară când scriu editorialul acestui număr (am rămas fără carbon asfaltat), închei această introducere.

Mai prezint încă odată omagiile mele tot omului care se joacă, acestei specii căreia noi îi dedicăm umila noastră trudă. Pentru Homo Ludens și pentru toți ceilalți (oameni, alieni sau pești) noi suntem Game Over.

APACHE LONGBOW

Apache Longbow se vrea un simulator „serios”, cu pretenții și decorații. Accentul a fost pus pe partea de simulare, în detrimentul feeling-ului, deși Apache nu stă rău la capitolul atmosferă. De-a lungul jocului lupți pe trei fronturi diferite, Coreea, Yemen și Cipru, aflându-te la bordul aceluiași tip de elicopter. Ghiciți care ?

Un punct în plus la seriozitate și la scorul total, este modul în care ți se explică ce trebuie să faci în misiune, mai pe românește(?) briefing-ul. Acesta este tot ce poate fi mai bun și mai detaliat. Vezi harta din satelit, de la sol, de sus, de jos ba culmea, poți survola, într-un soi de simulator în simulator, peisajul în care trebuie să lupți. Traseul de parcurs are explicat fiecare punct în care ai de făcut ceva mai deosebit. Pe total, la capitolul briefing nu e mare lucru de reproșat, decât poate faptul că în realitate nu știu dacă există așa ceva (pe vremea când pilotam eu elicoptere, nu se inventase tranzistorul și nici SVGA-ul).

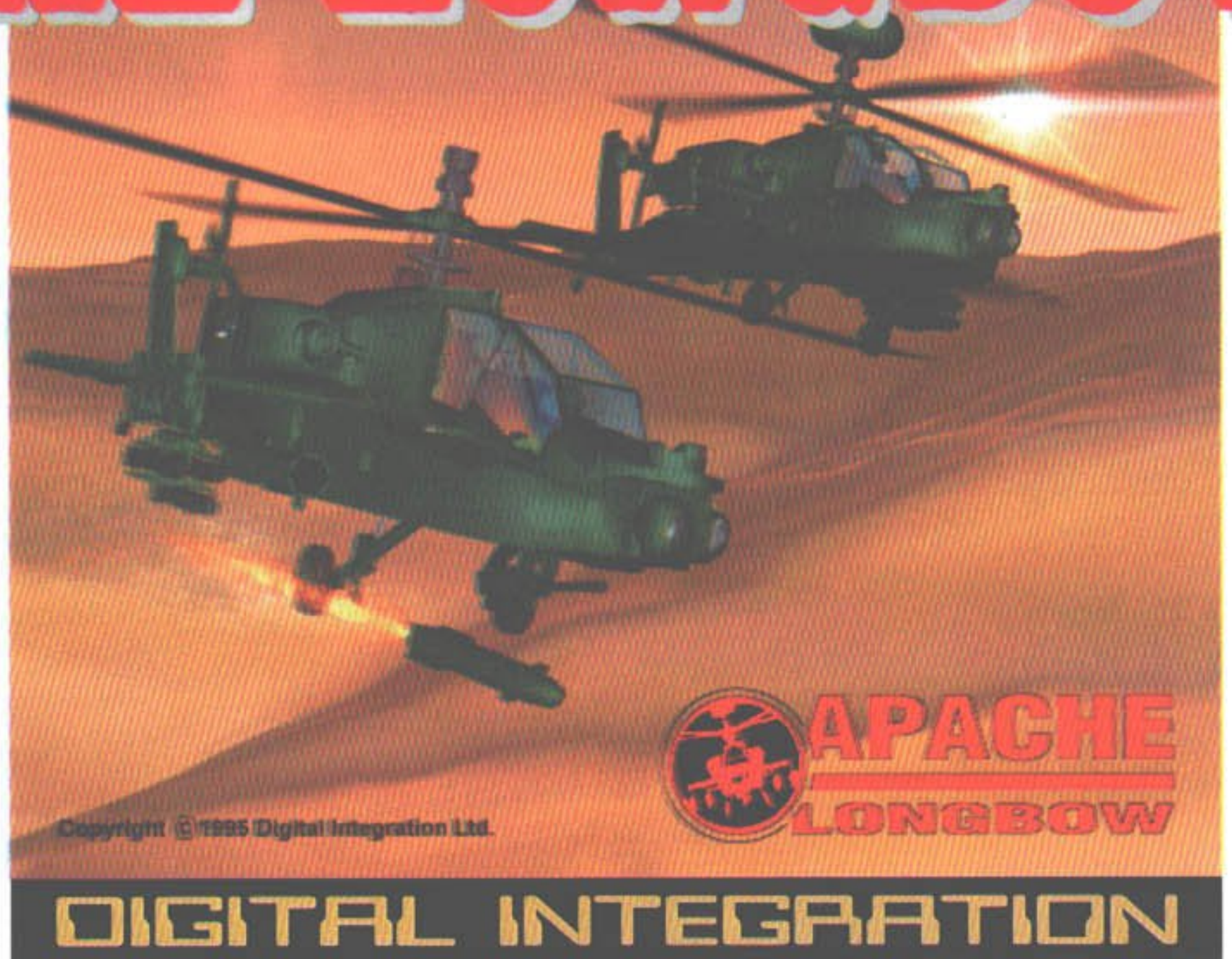
CUM ARATA EL ?

Am spus mai sus că Apache se vrea un simulator care să încordeze simțurile și nu să încante ochiul. Gândindu-se probabil că un pilot de la bordul unui elicopter de asalt nu este foarte preocupat de ce vede pe lângă indicatoare, cadrane și ținte, creatorii Longbow-ului l-au înzestrat pe acesta cu o grafică... ăă, hai să zicem, cu o grafică nu foarte bună.

Zbori într-un peisaj vectorial și în cazul de față cuvântul chiar ar trebui să înspăimânte. Degeaba poți să-l privești în SVGA sau VGA că arată la fel de fad și fără gust. Dealuri ca niște piramide, sunt „împădurite” de pâlcuri de copaci asemănători cu niște... piramide și populate cu inamici fațetați și monocromi. Pe deasupra „dealurile” au fost, se vede treaba,



D Poligoane plate și monocrome alcătuiesc peisajul în care lupți



erodate de-a lungul veacurilor astfel încât acum nu mai sunt decât niște anemice unduiri ale atotstăpânitoarei suprafețe plane. Nu știu, așa o fi pe-acolo prin Cipru, dar, din ce-am văzut eu pe la tembelizor, treaba nu stă chiar așa. Păcat atunci de manevrabilitatea atât de lăudată a Apache-ului. Ce folos să te agiți de nebulă într-un câmp deschis unde n-ai nici o denivelare pe care s-o ocolești sau pe care s-o folosești ca paravan? Poți totuși folosi clădirile sau micile încrețituri ale solului pentru a da atacuri prin surprindere, deși niște pâlcuri de copaci ar fi fost mult mai bine venite. Apropos de copaci, am făcut un experiment. Zburam la 50 de picioare și când am trecut peste un o

astfel de pădurice, m-am lovit de respectivii arbori. Nu-mi dau seama dacă este foarte plauzibil ca într-o câmpie ce se întinde cât vezi cu ochii, să crească izolați niște copaci de aproape 20 de metri înălțime.

Și-apoi, ce grafică e aia care îți arată cum, atunci când tragi 20 te gloanțe cu mitraliera într-un releu de televiziune, acesta se transformă în omul invizibil și dispare în eter, în locul respectiv rămânând un aberant crater pólgonal? Acum, în era în care mai toate jocurile au texturi mapate

și tot felul de tehnici care îmbolnăvesc de nervi procesoarele, nu este un sentiment foarte plăcut să dai din nou cu ochii de un specimen vectorial. Singurele obiecte ce arată un pic mai bine sunt elicopterele și, cu puțin efort de imaginație clădirile. În rest... LHX în SVGA, așa, ca să fiu și eu dur.

Cu toate astea, grafica nu este decât unul din elementele care stabilesc valoarea unui joc și uneori (a se citi Mechwarrior II și compania) aspectul grafic are o pondere destul de redusă în cadrul scorului final.

CE VREA EL ?

Nefiind prea arătos, Apache trebuie să suplinească această lipsă printr-o simulare cât mai apropiată de realitate, asta măcar pentru a justifica cerințele de sistem. Din acest punct de vedere, Longbow e, ca să mă citez, „mai mult decât ok și... mai mult decât atât”.

Există două moduri în care poți pilota: Arcade și Realistic. Modelul Arcade îți dă voie să te agiți cum vrei la o anumită altitudine, elicopterul nu pierde înălțime și nu apar probleme la motor. Dacă vrei să fii cinstit și te simți în stare, poți încerca modelul real de zbor, unde viteza maximă și plafonul de altitudine sunt diferite, se pot ivi probleme tehnice iar elicopterul este incomparabil mai puțin stabil. Ar fi plăcut să dispuneți de un joystick, pentru că tastele nu pot oferi un control perfect.

Producătorii susțin că au fost luate în calcul toate caracteristicile elicopterului și că fiecare amănunt se află prezent în joc. Ai la

VS JANE'S AH-64D



JANE'S & ORIGIN

îndemână tot felul de sisteme care folosesc tot felul de taste și care afișează tot felul de informații. Dispui de radar separat pentru sol și aer, sistem de vizualizare IR (cam dubios), camere de luat vederi, mă rog, tot ce e necesar și comun aproximativ tuturor simulatoarelor de aparate de luptă, plus niște chestii noi, vedeți voi care.

Un punct care m-a impresionat plăcut este acela că poți folosi rachetele AG în felul următor: lansezi racheta în sus la 45 de grade și apoi, după câteva secunde ieși din ascunzătoarea în care te-ai aflat și „lock“-ezi ținta, rachetele orientându-se apoi automat spre punctul vizat (trebuie să recunosc, asta e un sfat care vine de la producători).

Relativ comună este și structura jocului. Poți opta pentru o campanie sau pentru misiuni separate, după cum la fel de bine ai posibilitatea să te antrenezi pentru a te obișnui cu elicopterul și cu diferitele sisteme ofensive și defensive. Bineînțeles că înainte de misiune, îți încarci elicopterul după plac sau accepți modul „default“. Nume ca Stinger, Hellfire etc. sunt, cred eu, foarte cunoscute printre cei interesați de aviația militară și n-are rost să insist asupra lor.

Ce face din Apache un reprezentant de cinste al simulatoarelor, este modul în care sunt construite misiunile. Obiectivele nu sunt penibile și construcția în timp este bine gândită. Nu zbori jumătate de glob și de oră ca apoi să te ciocnești de clădirea țintă în timp ce încerci s-o distrugi cu mitraliera, pentru că racheta aer-sol n-ai tras-o la momentul potrivit, din simplul motiv că, plictisindu-te, ai aruncat

și tu un ochi prin alte părți. Oricum, ca mai toate sim-urile, Apache este prevăzut cu un sistem de „time compression“, fiind evitate astfel momentele de plictiseală.

Digital Integration au luat în calcul și dorința user-ului de a-l doborâ din înaltul cerului pe cel mai bun prieten, alături de dorința

de a lupta cot la cot cu un partener uman. AL e prevăzut cu posibilitatea de joc multiplayer. Se poate juca prin modem, cablu serial sau rețea IPX. Ca și Comanche, care îl are ca frate la răsărit pe Werewolf, Apache are și el un frățior, pe numele său Hind. În rețea, cei dornici pot zbura pe monstrul sovietic, luptând împotriva sârmanilor apași, la fel ca în conflictul Comanche vs Werewolf.

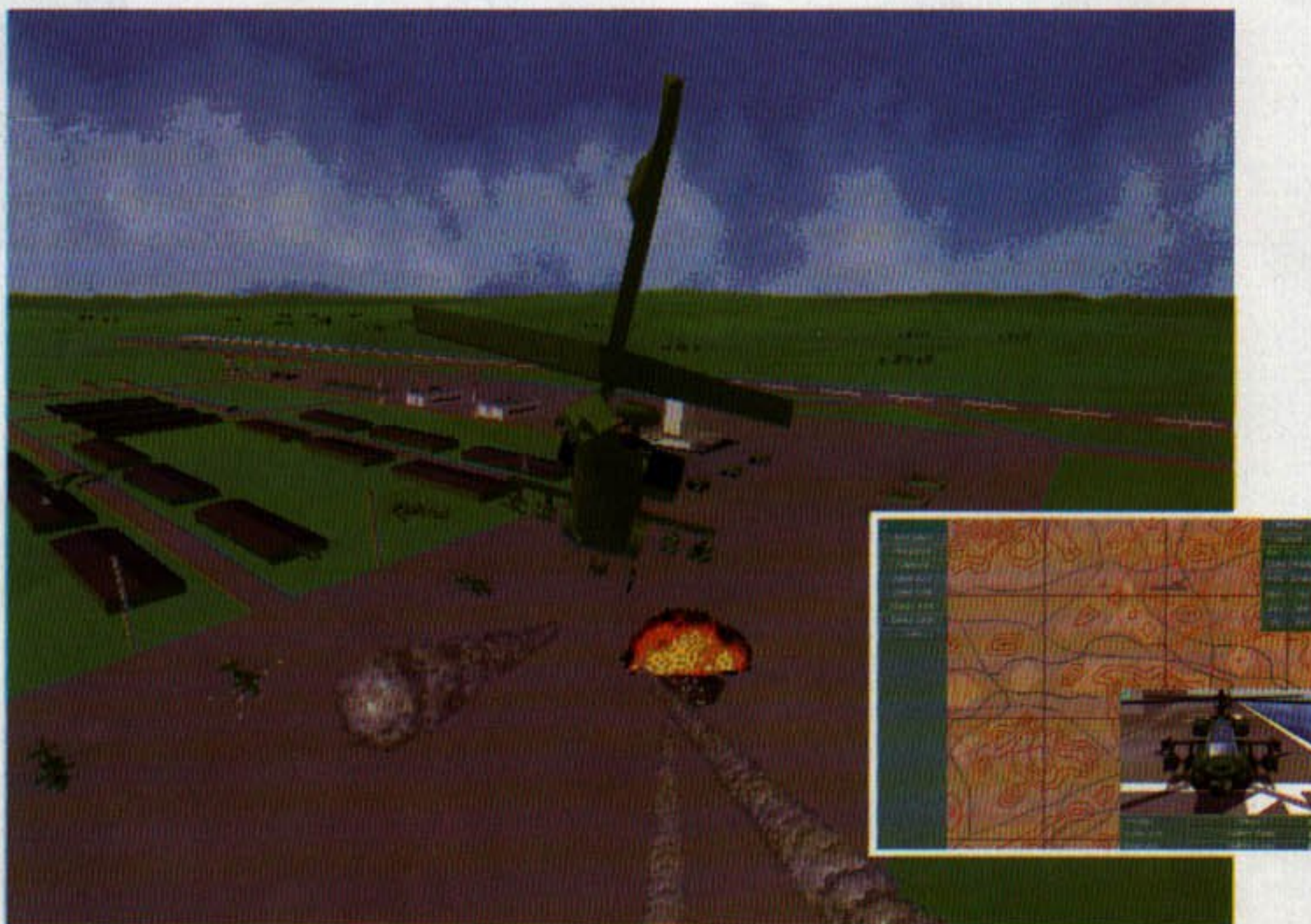
Cumulând cele spuse mai sus, rezultă un simulator bun, chiar foarte bun, la care s-a neglijat partea grafică. Cum însă Jumpin'-Jackel-de-HC era te prindea fără să aibă o ținută prea impunătoare, trebuie să mai fie ceva care contează. Feeling-ul.

CE SIMTIM NOI ?

S-a mers pe ideea ca atmosfera din joc să fie cât mai apropiată de cea a teatrului de luptă și, în mare măsură, s-a reușit. Sunetele sunt foarte bine folosite pentru a crea acest efect și, dacă lipsește cumva placa de sunet, este trist de tot.

Pe lângă mesajele primite prin radio sau de la computerul de bord, se aud comunicațiile radio ale celor care se bat pe aiurea, exploziile sună destul de bine, motorul toarce corespunzător, rachetele șuieră ațățător și mitraliera boscorodește nervoasă.

Dacă îți plac simulatoarele mult de tot și iubești firoasele coleoptere mecanice de luptă, ai mari șanse să fii prins în universul jocului, să îl apreciezi și chiar să te îndrăgostești.

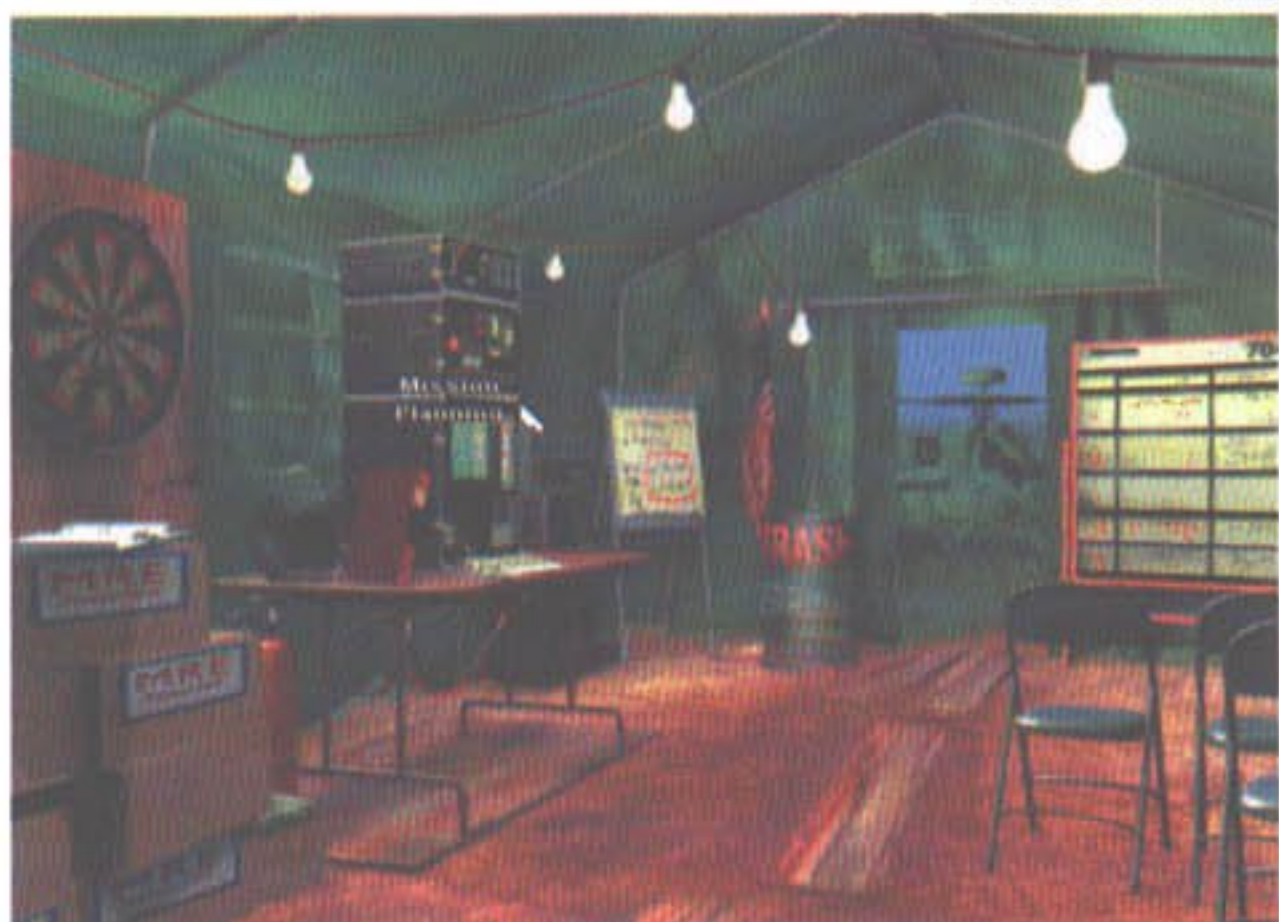


6 În Apache Longbow, când peisajul e mai încărcat, feeling-ul este ceva mai puternic



AH64-D Longbow... Jane's

De partea cealaltă a „vs“-ului se află un simulator care face parte din seria „Jane's Combat Simulations“, o serie care mai



6 Una din camerele în care se pregătește misiunea. Hm, becuri la tot pasul.

cuprinde „Advanced Tactical Fighters“, pe scurt ATF, un simulator de avion (avioane), asupra căruia poate vom reveni în numerele viitoare (mai scrieți și voi ce doriți). Jane a colaborat cu ORIGIN pentru a crea acest AH-64D și, după cum ne-au obișnuit protagoniștii TIME LINE (fost READ.ME)-ului din GO numero 2, este un joc care merită toată atenția.



6 Jos: obiectele din AH-64D, arată foarte bine pentru un simulator. Sus: misiune de noapte pe un AH-64A, un alt indian de metal

Cu ce vine, așadar, AH64D-Longbow să se opună lui Apache Longbow, cel de la Digital Integration ?

O GRAFICA... GRAFICA

Ce a făcut Jane, arată cu mult mai bine decât ce a realizat DI. Peisajul arată mai bine, e mai variat și are texturi mapate pe poligoanele care îl alcătuiesc. Clădirile, vehiculele și elicopterele sunt reprezentate amănunțit, iar în 640x480, arată cât se poate de bine. Unde mai pui că, atunci când o clădire este distrusă, în locul său rămân niște ruine „estetice“ și de bun simț, care fumegă, iar atunci când un vehicul e pulverizat, sar în toate părțile elemente componente și izbucnesc flăcări. Una peste alta, AH64-D este mult superior Apache-ului Longbow la grafică și poate „mult superior“ nu este de ajuns.

UN SUNET... SUNET

Când am dat drumul la motor și am auzit zgomotul rotorului, am avut deja în cap scorul care l-ar fi primit AH-64D pentru sonorizare. E drept, auzisem înainte muzica din

meniul principal. În timpul jocului, scorul s-a definitivat: suntele, muzica, speech-ul, toate sunt așa cum șade bine unui simulator. Tonalitatea zgomotului făcut de rotor are schimbări subtile, în funcție de turație, sunetele generate de „plecare“ rachetelor sunt țapene, astfel încât, dacă mai adăugăm și mesajele radio, pe cele ale computerului de bord alături de zgomotele armelor și ale exploziilor (totul este, bineînțeles, stereo) ajungem la un total apropiat de maxim.

UN SIMULATOR... S(T)IMULATOR

AH64-D, este, ca și Apache Longbow, un simulator chiar foarte serios. Prima dată mi s-a părut că elicopterul se mișcă prea lent. Hait, îmi șoptesc, procesorul nu ține. Schimb rezoluția în 320x200, pun pe „low detail“ și încerc din nou. La fel. Mă uit mai atent și văd că „frame rate“-ul (adică nr. de fps) este ok. Trag atunci concluzia că așa este făcut să se miște și, dacă mă gândesc bine, este mai aproape de realitate decât în cazul Apache-ului de la DI. Nu poți să te învârti ca turbatul și trebuie să fii mereu atent (chiar pe modelul cel



mai simplu de pilotare), să nu te trezești înfipt în sol.

Un simulator profesional („profesional“ pentru PC), folosește o mulțime de taste, că doar de-aia-i profesional. AH64-D folosește nu „o mulțime“ ci „un număr impresionant“. N-am stat să le număr, dar sunt puzderie, plus combinații ce folosesc SHIFT-ul, CTRL-ul sau ALT-ul. Chestia cu tastele înseamnă foarte mult la un simulator, contribuind puternic la feeling, pentru că te introduce mai adânc în atmosfera din carlingă unde, am impresia, nu sunt puține comenzi.

Bineînțeles că jocul acceptă o impresionantă colecție de joystick-uri, pedale, manșe etc., opțiunea „only keyboard“ nefiind indicată dacă vrei să joci la modul serios.

Dacă ai primit jocul cadou și habar n-ai care, unde și cum funcționează, ai la dispoziție un „tutorial“ foarte bine pus la punct, care te

poartă prin toate etapele necesare însușirii temeinice a profesiei de pilot. În câteva misiuni-lectii, înveți cum să zbori, să folosești senzorii, armele și diferitele sisteme (credeți-mă că un Apache nu are puține, iar jocul nu a neglijat nici un amănunt legat de ele). Stăteam și mă uitam la ecran, ascultam explicațiile referitoare la ochire și mă minunam ca la „Teleenciclopedia”. Nu numai că înveți să joci jocul, dar afli cum stau de fapt lucrurile cu elicopterele astea și îți dai seama că visele de genul „mă fac pilot de luptă”, nu sunt deloc simplu de realizat. Nu știu câte feluri de ținte, nu știu câte sisteme de ochire, nu mai știu câte indicatoare, moduri și gradații, toate legate numai de banala operație „Lock target - Fire”, operație executată cu atâta nonșalanță în alte sim-uri. Nu vreau să spun acum că e extrem de greu, dar o folosire *cu adevărat eficientă* a tuturor sistemelor oferite de elicopter, nu e simplă deloc.

Și, dacă a venit vorba de arme, în AH-64D



Sus: a se observa fumul care se degajă în dreapta. **Stânga:** cantitatea de informații pe care o găsești în cartea aia este impresionantă



rachetele pe care le lansezi se țintă nu merg drept spre aceasta ci au o traiectorie „cu boltă”, înălțându-se mai întâi. În Apache Longbow, comportarea rachetelor este diferită (zboară direct spre țintă) dar, dacă ar trebui să dau mărul de aur jocului care e mai aproape de realitate, probabil că AH-ul ar fi acela.

O ENCICLOPEDIIE... ENCICLOPEDIIE

2 CD-uri are AH64-D, loc destul pentru a putea insera în joc și o bază de date cuprinzând vehicule, elicoptere și avioane (Dacia nu era). O banală opțiune „read Jane's”, determină o explozie de informație pe monitor. Păi, numai pentru partea asta și jocul merită să fie jucat, cantitatea de detalii despre fiecare vehicul, avion sau ce-o fi, fiind impresionantă. De exemplu, la AH64-A - un frate al AH64-D-ului cu care ai, dealtfel, ocazia să zbori - erau scrise cu text mărunț, cam 7 ecrane, cuprinzând detalii tehnice, performanțe, origi-

ne, istorie, părinți, bunici etc.). Poți vedea cum arată obiectul respectiv în joc (privit din orice unghi), pentru a ști la ce să te aștepti atunci când îl întâlnești. Este impresionantă până și lista cu bibliografia folosită.

Alături de lucrșorul ăsta, mai poți să vizionezi (în altă cameră) câteva filme având ca protagonist Apache-ul, în fapt niște documentare de bună calitate, unde afli câte și mai câte despre elicopter (știți că... mitraliera unui Apache este comandată de însăși mișcarea capului pilotului, astfel încât mitraliera țintește punctul în care se uită acesta?)

Ar mai fi de menționat o listă cu câteva bătălii istorice, unde poți admira chipul lui Saddam Husein, pe „coperta” unei misiuni din

cadrul operațiunii „Desert Storm”.

UN JOC... OHOHO !

Senzația pe care ți-o dă simulatorul venit de la Jane, începând cu introducerea (ceva super bestial) și terminând cu... finalul, este aceea de profesionalism dus până la extrem, sub toate aspectele. Singura problemă ar fi poate legată de cerințele de sistem, însă nu este o problemă deosebită și-apoi... asta e. Mai rămâne să-l vedeți, să-l jucați și apoi să-mi dați dreptate: Jane's AH64-D Longbow este, la ora actuală cel mai bun simulator de elicopter de pe PC și, natural, unul din cele mai bune sim-uri făcute vreodată... pentru uzul public.

Astea fiind spuse: Happy hunting. Out. (Copyright Jane's...)

CATEGORIA: Simulator

PRODUCATOR: Digital Integration

FORMAT: 1 CD

Apache Longbow:

486SX/25 (?!)
4M
2x CD-ROM

P5/100
16M
Placa de sunet
Joystick

Minim

Recomandat

CATEGORIA: Simulator

PRODUCATOR: Jane's/Origin

FORMAT: 2 CD-uri

Jane's AH-64D:

486 DX2/66
8M (Dos)
16M (Win95)
SVGA
(640x480)
2x CD-ROM

P5/120
Placa de sunet
16M (Dos)
No Win95
Joystick

Minim

Recomandat

Pagina pierdută

Cel puțin un centimetru de scrisori (din teancul cel supărat), pomenesc mai direct sau mai indirect, de necesitatea explicării unor termeni, stilurile de jocuri (quest, arcade) fiind numai câteva exemple de astfel de termeni. Aflați la datorie și luând în considerare numărul de cititori care gândesc la fel cu cei ce ne-au scris referitor la problema, dar care n-au avut chef să pună mâna pe un

instrument de scris, ne-am hotărât să publicăm o pagină cu un soi de dicționar. Nu vă speriați vă rog și nu înhățați pixul ca să ne scrieți ceva dur, cum că risipim paginile cu prostii. Pagina asta nu va exista decât în acest număr, singurul fragment ce se va păstra în numerele următoare, fiind cel cu scorul.



TIPURI DE JOACE

Un joc conține, de obicei, elemente aparținând mai multor tipuri, încadrarea făcându-se după caracteristica dominantă:

1ST PERSON - joc unde acțiunea este privită prin ochii personajului principal. Practic, orice simulator este un 1st person, un exemplu foarte concludent fiind DOOM;

3RD PERSON - îți privești personajul din exterior.

Exemple: *Crusader, Ultima 1 - 8;*

ARCADE - termen cu o istorie destul de lungă, care s-a referit inițial la jocurile în care se foloseau taste de genul stânga-dreapta-foc. În general, orice joc care implică o acțiune explozivă. Exemple: *Xenon 2, Raptor;*

COMBAT - acest stil este pe cale să-și schimbe denumirea în „gen Mortal Kombat”. Așadar, joacele cu cafteală.

Exemple: *Budo, FX-Fighter*

JUMP'N'RUN - genul de joc „de consolă”, în care sări, fuși, tragi și alegi diferiți ciucurei. Exemple: *Jazz Jackrabbit, Aladdin;*

LOGICĂ - accentul este pus pe partea de gândire, celelalte elemente putând fi neglijate. Exemple: *Boxworld, Pushover;*

QUEST - jucătorul se află în pielea unui anumit personaj și are de rezolvat o anumită situație. Jocul presupune un scenariu, care în unele cazuri se poate modifica, funcție de ce face cel ce joacă. Partea principală la un quest este constituită de „puzzle”-uri, care trebuie rezolvate pentru a progresa. Exemple: *Monkey Island, Full Throttle, Larry;*

ROLE PLAY (RPG) - joc în care poți controla unul sau mai multe personaje, un anumit personaj fiind caracterizat de anumiți parametri care se modifică în timp, funcție de cursul acțiunii. Exemple: *Lands of Lore, Ultima (1..8)*

SHOOT'EM UP - așa se numește jocul în care scopul stă în „anihilarea” violentă a

cât mai mulți inamici, fără a necesita mare lucru, în afară de reflexe rapide (un fel de arcade). Exemple: *Duke Nukem 1, 2;*

SIMULATOR - joc ce are ca scop simularea pilotării unui anumit aparat tanc, mașină, robot, covor zburător etc.

Exemple: *TFX, LHX, The Need For Speed*. Uneori se folosește pentru desemnarea jocurilor gen *Sim City, Afterlife* etc.

TERMENI

A se reține că explicațiile de mai jos nu sunt nici pe departe cele mai corecte din punct de vedere științific, ele încercând doar să lămurească un pic lucrurile.

AI (Artificial Intelligence) - în contextul în care ne aflăm, acela al jocurilor pe PC, AI-ul cuiva controlat de calculator, este echivalentul coeficientului de inteligență al omonimului uman și măsoară capacitatea respectivei... chestii de a se adapta unei anumite situații, precum și capacitatea de anticipare.

ENGINE - motor (eng.). Termen folosit pentru un ansamblu de rutine ale unui anumit program, în speță joc, care dă, în mare măsură, performanța finală a respectivului program.

FPS (FRAMES PER SECOND) - cadre pe secundă (eng.). Cu cât o animație are mai multe fps, cu atât calitatea este mai ridicată. Ca un exemplu, standardul pentru un desen animat este de 24 fps.

FRAME RATE - viteza cu care se succed cadrele, într-o animație.

SIM - simulator.

SCREEN-SHOT - o imagine care conține un instantaneu din cadrul unui anumit program, în speță joc.

ADD-ON - un pachet de misiuni suplimentare pentru jocurile structurate pe misiuni.

SPEECH - discurs (eng.). Termen care se referă la modul în care se duc conversațiile într-un anumit joc. Un joc „full

speech” este un joc în care toate mesajele sunt vorbite, putând fi audiate (dacă există o placă de sunet)

VOXEL, VOXEL2 - tehnică de generare a peisajelor 3D, bazată pe fractali. Exemple de jocuri folosind tehnica Voxel:

Comanche, Shattered Steel, Armored Fist.

TEXTURĂ - imagine care apare pe suprafața unui anumit obiect dintr-un program

MAPARE DE TEXTURI - tehnică care presupune (la modul foarte simplist) „așezarea” unei imagini pe o suprafață.

PEISAJ VECTORIAL - peisaj de genul celor din *LHX, F19* etc.

PIXEL - denumire dată punctelor care formează imaginea.

RENDERIZARE, RENDER - operație care presupune generarea unei imagini (animații), pe baza unui ansamblu de obiecte, texturi și surse de lumină, imaginea reprezentând perspectiva asupra respectivului ansamblu, dintr-un anumit unghi. Procesul include calcule pentru determinarea umbrelor, a reflexiilor, ținând cont de caracteristicile materialelor care au fost alocate obiectelor și de tipul surselor de lumină

HI-RES (high resolution) - rezoluție înaltă.

HI-COLOR - mod grafic care folosește 32k sau 64k culori, utilizând 15 sau 16 biți pentru codificarea unui pixel.

TRUE COLOR - mod grafic folosind cca. 16,7 milioane de culori (24 biți/pixel)

TEXTURI MAPATE - vezi mapare de texturi

SEQUEL - continuare a unui joc (aici)

A ȘTRAFĂ - termen care s-a impus după apariția DOOM-ului, deși respectiva acțiune era posibilă și în *Wolfenstein*. Concret, este vorba de mișcarea laterală, perpendicular pe direcția de mers, mișcare extrem de uzitată în jocurile „gen DOOM”. Cu timpul au apărut și expresii de genul „strafe pe verticală”, sensul fiind, credem noi, evident.

DICTIONAR
 Un fel de...

SCORUL
 sice vrea el

Pentru a da un răspuns la întrebarea „Cum acordați punctajul pentru jocuri?”, iată sistemul de acordare a scorului:

OBIECTIV

GRAFICĂ : 20 din care
 în joc : 15
 „pe lângă” : 05

SUNET : 20 din care
 muzică : 10
 SFX : 10

SCOP : 05 (pentru măsura în care jocul își atinge scopul)

IDEE : 10 (pentru originalitate, idei noi toare etc.)

SUBIECTIV

FEELING : -10..+20 (pentru feeling. Bun sau rău.)

+/-

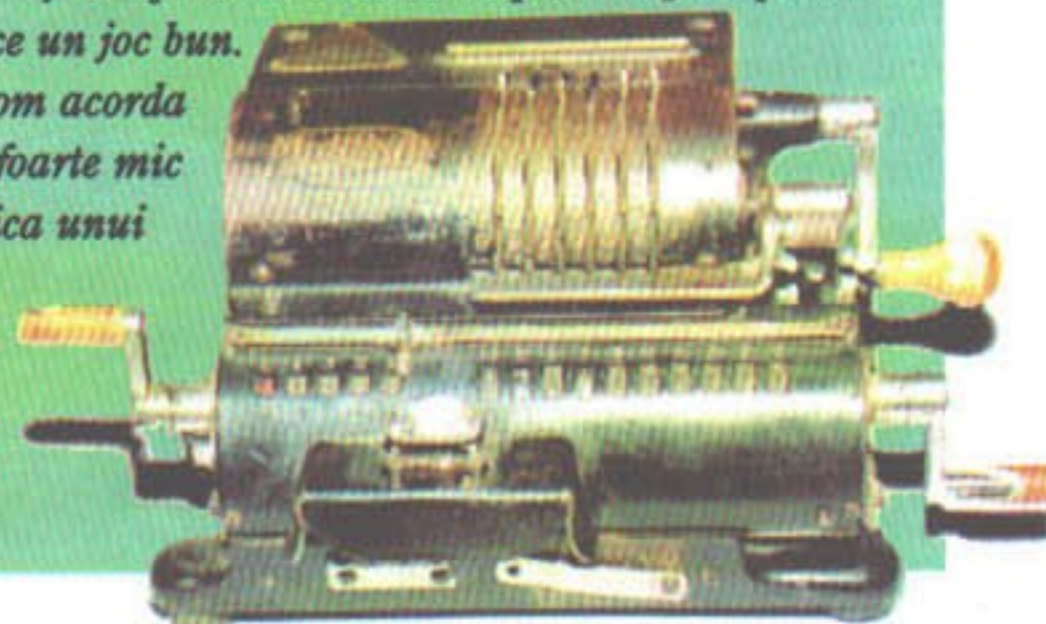
VERDICT GO

: -05..+05 (pentru minusurile și plusurile jocului)

: -20..+20 (pentru impresia generală lăsată GO-ului, fiind practic o cumulare a tuturor celor de mai sus)

Bineînțeles, la acordarea punctajului se ține cont de data la care a apărut jocul și de necesitatea respectivei „componente” pentru a face un joc bun.

Astfel, nu vom acorda un punctaj foarte mic pentru grafica unui joc, dacă acesta este, de exemplu, de logică.



Anvil of Dawn

Primul RPG al topului GameOver, este cel mai drastic exemplu de subiectivitate. Noroc cu noi, că altfel, ar fi rămas așa multă vreme. Anvil of Dawn este un joc pe cinste și, pe cuvânt, suntem mândri de-așa un subiectivism

CATEGORIA: **Role Play**

PRODUCATOR: **Dreamforge**

FORMAT: **1 CD**

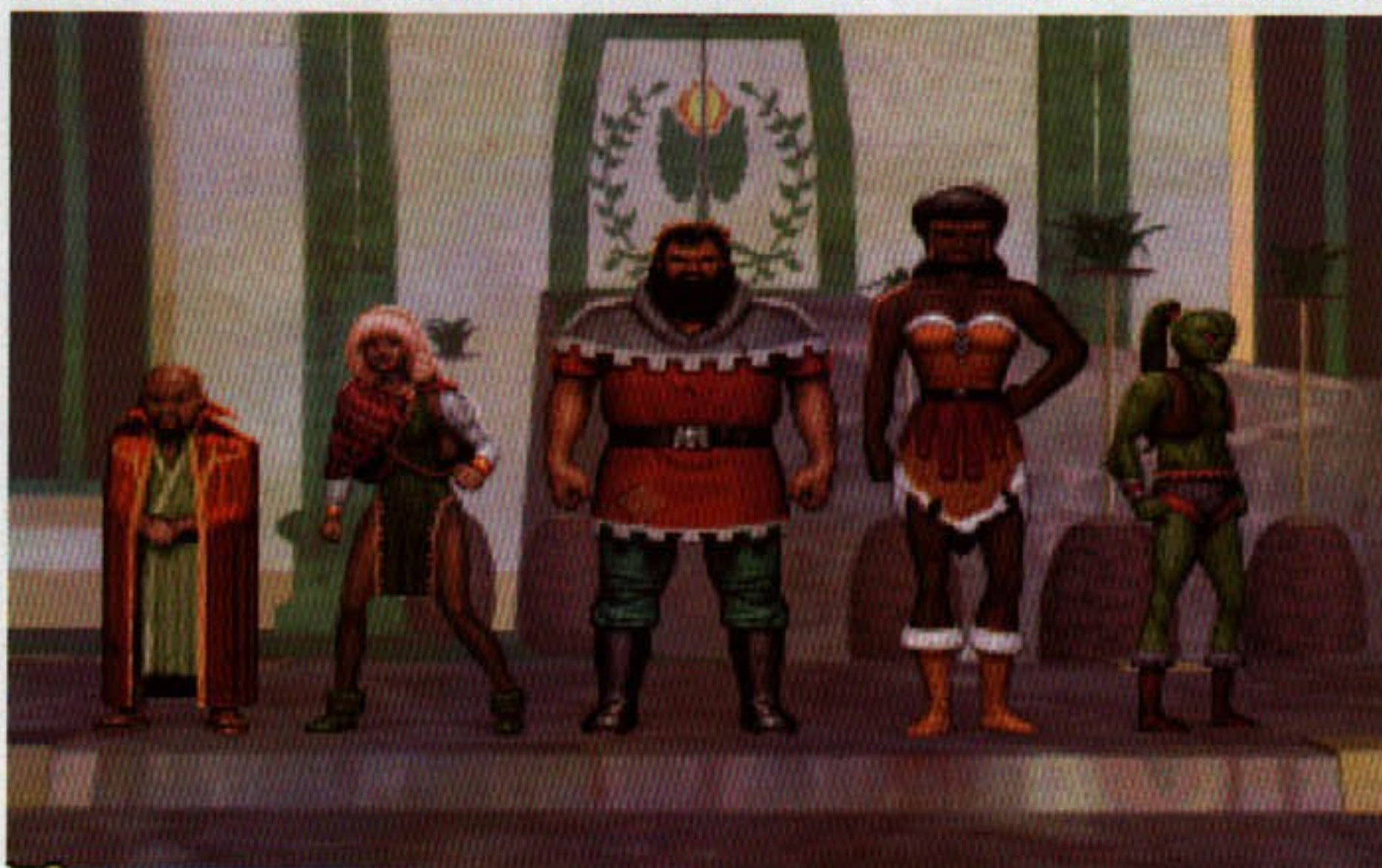
Resurse

486 DX2/33
4M
2x CD-ROM

DX4/100
8M
4x CD-ROM
Placa de sunet

Minim

Recomandat



INTERFAȚA

Anvil of Dawn folosește o interfață combinată dintr-un cursor activ (care se schimbă în funcție de acțiune: mers, descis, apăsat, lovit) și icon-uri.

Dacă-ai avea un cursor din asta și l-ai pune acum deasupra puturosului ăsta care doarme acolo vesel, s-ar transforma cu siguranță într-o mână cu o lopată.

• Dar să revenim: Icon-urile conțin vrăjile, armele, personal-panel&inventory (adică intimitatea ta și inventarul) și o hartă activă** în miniatură.

** Care se formează „în timp real” adică odată cu descoperirea peisajului.

Pentru luptă poți folosi ambele arme din dotare cu ambele butoane de mous. De arme vorbim mai încolo. Continuând (în spiritul articolului) cu interfața, ajungem evident la deplasare. Mers, adică. Normal aici vom folosi tastele. Dar iată o bubă de neiertat. Nu mă pot deplasa lateral. Recunoscând o mare gafă oftez cu gândul că s-o găsi vre-o continuare sau o chestie să compenseze lipsa. Una peste alta, interfața Anvil-ului este asemănătoare cu cea de la StoneKeep, de fapt invers căci StoneKeep-ul e mai tânăr un pic, însă este mai umană.

HAL, HAL, DHAL, DHAL

Dormi, mămicule, că-ți aduce moșul numai monștri marini.

Ce-i frumos în Anvil, e peisajul. O mulțime de texturi, obiecte active și pasive, mânere, sfiori, pereți întregi, bucăți, adevărați și falși, din lemn, piatră și C6H12O6 fac deliciul aventurii. Ce-i drept că-i cam ortogonal, dar cam asta-i moda pe aici pe la Roll-Play-uri. În regiune (adică de la un castel la altul, sau pe plaiurile noastre), te plimbi cam ca în

Apărut de curând, jocul este produs de bestialii de la DreamForge și distribuit de NWC. Este un 1-st person view RPG și s-a prins de mine cum s-a prins Paul de sacul de dormit. Ia uitați-vă: nici cu ranga nu-i despart. da' ce-mi pasă mie, eu am o altă treabă, și nu-i bagatelă. Închizând paranteza nepusă, continui articolul. Ai de ales la început între 5 personaje.

- 1.- Ianmyrth - cu abilitate magică
- 2.- Faxwen - o frumoasă cu multă agilitate
- 3.- Brice - un bărbat în toata... puterea.
- 4.- Nalu - o lungană africană pare-mi-se, care e foarte rapidă.
- 5.- Dagonath - un monstru echilibrat, fără vre-un punct forte. Dacă nu știi în pielea cui să te pui, el este cel care se va modela cel mai repede după personalitatea ta. Dacă însă ești foarte conștient de calitățile tale și nu-ți convine nici unul dintre cei cinci, poți edita personalitatea fiecăruia împărțind 20 de puncte pe doar 4 calități: - Strength; - Stamina; - Agility; -Power. Poți schimba numele lor, însă nu ai alte înfățișări de ales. După cum vedeți jocul este destul de restrâns la complexitatea personajului, fiind

un RPG pilot, pentru cei care acum încep să guste stilul, avansaților oferindu-le o întorcocheată și imensă poveste.

MAGIC INSTINCT

Mulțimea de vrăji este pentru început împărțită în 5 categorii: Vrăji de Pământ, de Vânt, de Foc, de Apă și de Fulger, cele 5 elemente din care însuși omul a fost construit (n-a fost cazul meu*), și cu care, prin ajutorul unui limbaj păstrat la frigider, se mai poate comunica.

*****eu eram bineînțeles cu monstrul, că-mi plăcea fața lui și vocea super normală pe care o are, și așa, ca să fac în ciudă ălor oripilați de violență și monștri. Acum - fie vorba între noi - e cel mai de treabă și mai calm dintre toți*****

Pe lângă cele 5 discipline mai există și altele, din ramura celor vechi și greu de învățat, dar cum jocu-i lung ajungi la un număr impresionant de simboluri magice.

Trebuie observat încă o dată că jocul nu dezvoltă prea mult problema, adică nu poți combina tu de capul tău simbolurile pentru a făurii vrăji noi. Totul este simplu dar realizat măiestruos. Continuăm:



F Sus: Numărați punctele care vi se par interesante. Pentru fiecare din aceste puncte există măcar un labirint. Pentru fiecare labirint este necesară măcar o oră. Dreapta: Role play.

Lost Eden, adică dintr-o bucată de secvență 3DS în alta. Și asta dă foarte bine. Acuma, dac-ar fi așa frumos, tot n-ar avea farmec, dar e plin de monștrii de toate felurile. Monștri de pivniță, scheletroni, târătoare, zburătoare, de sub apă, din pământ, pirați, înecați și unul care seamănă cu ciufulit ală din pat. Diferența este că asta s-a trezit când am venit eu pe la el. Off. Deh, așa-s monștrii. Ținând cont că și eu eram un fel de monstru (defect profesional), mi-am adus aminte că mai am un deficit: Costumația este

din nou neglijată de către producători.

Găsești o puzderie de costume, unul mai bun și mai frumos ca altul însă ele sunt compuse doar din cască și costum. Nu poți să păstrezi de exemplu, haina, și să-ți schimbi pantalonii, sau bocancii, sandalele, ca să nu mai vorbim de știu eu inele, sau apărătoare la mâini, gambe, etc. Mai poți purta doar un colier. Mâinile sunt disponibile la orice obiect din inventar: Armă, scut, pietre, cuie, melci, cărți,

etc. Că veni vorba de inventar, aici e o harababură frumoasă, în sensul că toate lucrurile odată luate sunt aruncate într-un pătrat mare ce reprezintă inventarul tău și de-a valma unul peste altul trebuie să cauți de fiecare dată după ce ai nevoie, sau să faci ordine din când în când. Acuma, dacă tot cari, nu poți lua cu tine decât după puteri. Și de multe ori se întâmplă ca după o bătaie să-ți scadă puterile și să te mai și cocoșeze echipamentul. De exemplu poți căra la un moment dat 100 de kile. După ce încasezi vreo două trei bucăți de sabie, topor, scândură, etc. mai poți doar jumate. Ce faci, mai arunci din lucruri și aștepti să se refacă forțele? Trebuie să spun că nu poți dormi. Altă belea. (De aia nu joacă Paul..)



EXPERIENȚA VORBESTE

Anvil of Dawn nu e prea darnic cu punctele de experiență. Te bați până te doare degetul pe mouse, salvezi, mai joci încă o repriză, și după vreo 20 de ore de bătaie mai primești un punct de experiență. Ne bucurăm



În ciuda tuturor dezmințirilor date referitor la misterioasele dispariții ce au constituit subiectul atâtor dezbateri cât și a creșterii alarmante a numărului de adulți cu probleme de

inadaptabilitate, ne permitem să vă prezentăm un caz ce poate constitui o posibilă explicație. Recent, am primit la redacție o scrisoare, care, după o dificilă descifrare, a scos la iveală o poveste aproape incredibilă, dar care, spre surprinderea tuturor, nu lasă nici o îndoială asupra veridicității sale.

Se pare că la baza acestui caz se află un sindrom ținut secret de către oficialități, pe numele său „Anvil of Dawn” (Nicovala Zorilor), sindrom ce și-a luat numele de la o regiune nelocalizată încă (cercetările noastre particulare continuă) și în spatele căruia se află un nume de cod: Warlord. Reproducem aici o mică parte (ce a putut fi descifrată) din misiva adusă nouă de un necunoscut și care se află la sediul redacției (pusă fiind) la dispoziția oficialităților. Documentul pare să reprezinte o parte dintr-un jur-

nal de călătorie. De-a lungul istorisirii, atât în scrisoarea completă, cât și în fragmentul de față, sunt descrise aventuri spectaculoase, cu imagini de o grafică VGA perfect construită, imbinată cu trei versiuni de voce pentru eroul principal (bărbat, femeie sau monstru) și cu voci prelucrate superb pentru fiecare caracter (npc), întâlnit în acest RPG. Printre rânduri se dă de înțeles că personajele animate au o frumoasă fluiditate în mișcări, hărțile labirintului sunt imense și nenumărate, necesitând un timp uriaș de parcurgere, timp suplinit de o poveste incredibilă. Din întregul document reiese însă că, în ciuda design-ului ce amintește de cărțile de povești, o imensă forță l-a atras pe eroul nostru, parcă împotriva ființei sale, tot mai în adâncul misterului, fapt ce a dus la dispariția sa și la destinul tragic pe care și-l dezvoltă implorând ajutor. Iată fragmentul promis:

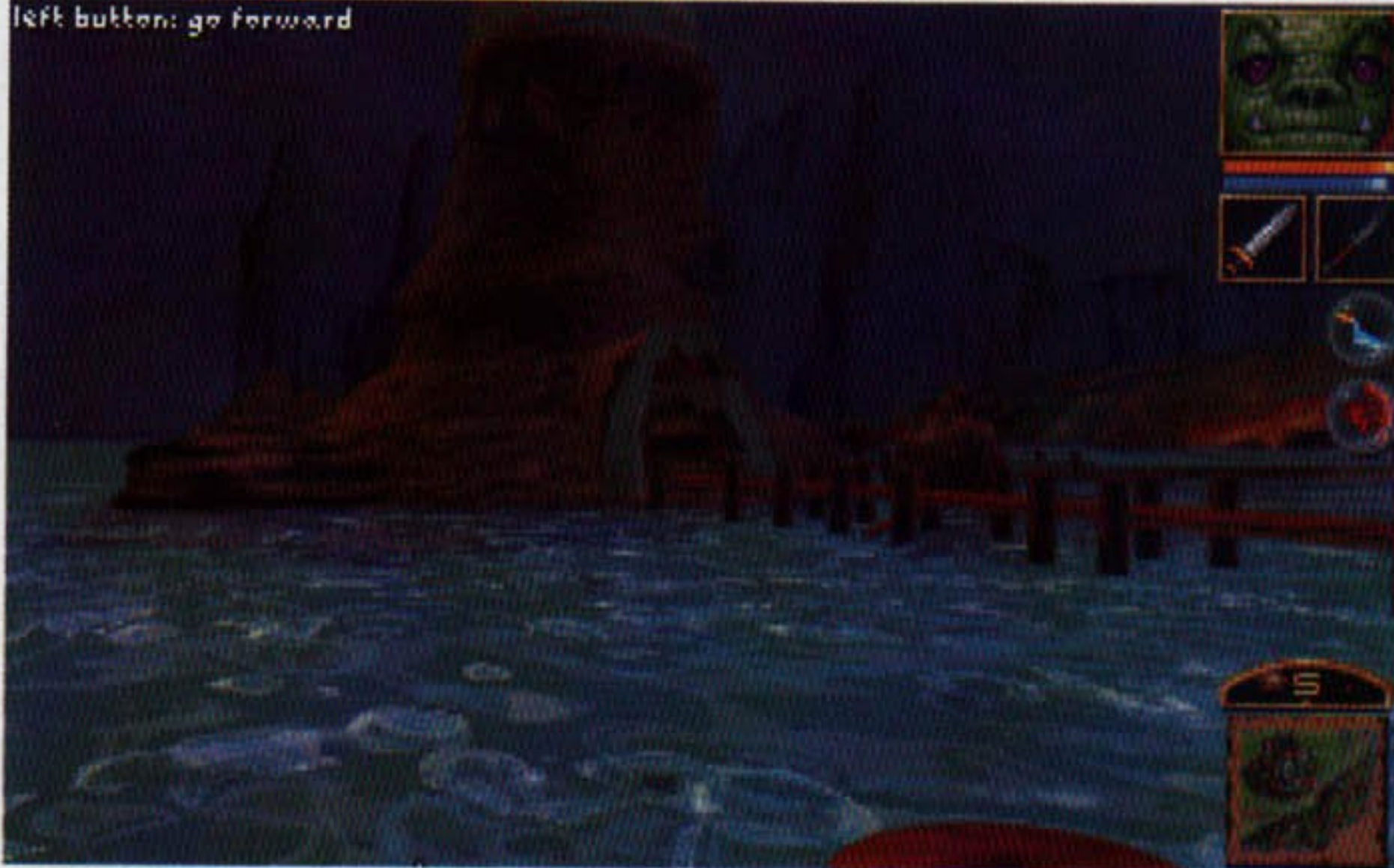
„... Cu aceste cuvinte încep a inscripționa momente din viitoarea călătorie ce mă așteaptă. Azariah a decis că eu sunt cel care trebuie să găsesc Farul Întuneric. Un mag mă așteaptă acolo.(...)”

„Călătoria mea a început mai târziu decât mă așteptam. Magul castelului Gryphoon m-a învățat simbolurile a două vrăji. Armurierul mi-a dat o armă care-i mai rămăsese de la camarazii mei plecați mai devreme. Împăratul, mi-a arătat calea de ieșire, pe



cu toții, și ne întrebăm ce facem cu el. Adică unde îl plasăm, căci armele sunt împărțite în cam 5 categorii: de lovit, de împuns, tras (aruncat)... Cu acel micuț punct însă, dacă-l nimerești unde trebuie mai ieși un avânt spre următorul labirint, cu nimic mai prejos decât precedentul. De obicei pentru fiecare labirint treminat cu kill ratio 100%, adică fără să lași

Left button: go forward



F Cam asta e interfața, în rest „marea, zarea și culoarea”.

supraviețuitori, harta integrală primești încă un punct.

ADUNAM ȘI TRAGEM LINIE...

Trăgând linie și adunând, ne întrebăm, ce caută el pe primul loc în topul GameOver. Și pe bună dreptate. Dar, obsevând noi cum de pe la sfârșitul anilor 80 nu s-a mai arătat (a se citi observat) nici un RPG demn de laude, ne-am lăsat luați de val. E extraordinar, când un joc te mai prinde în ziua de azi. Și cum Anvil of Dawn are pe lângă povestea asta cu „cleștele” și un farmec aparte, m-am gândit să-i fac propa-

gandă când s-a înfăptuind topul. La AoD, am simțit aceeași plăcere pe care o aveam când citeam o carte de basme, sau măzgăleam o

„Andrei?...“

„Mmm...“

„E cinci...“

„Hă?“

„E cinci!“

„Lasă-mă!...“

carte de colorat, plăcere pe care nu credeam să o mai miros vreo dată, mai ales la intensitatea asta. Parcă mi-era frică să nu intre mama după mine să mă trimita la culcare.

Acuma, în raport cu celelate RPG-uri caldise, și în concordanță cu opțiunile voastre de top, care l-au cam ignorat, îl vom deplasa un pic. Stați liniștiți, dacă a intrat în topul GO, este cu siguranță ceva bun. Nu trebuie decât să ajungeți să vorbiți cu un NPC pentru a uita de masă, somn, etc.

82

Are acel ceva nedefinit, care face diferența între jocurile bune și cel proaste.

Lipsește unele elemente caracteristice unui RPG... ca la carte.

unde prin pivnița de vinuri a castelului. Ceva îmi spune să ies cât mai degrabă de aici. Poate însă e mai înțelept să caut bine fiece cotlon. (...)“

„De multe ori mă simt tentat să-mi aflu singur un alt drum.

Sper însă ca drumul meu în slujba împăratului să nu mă ducă la pierzanie. Hoinărind, l-am găsit pe însuși Lord Gryphoon, înlăntuit, sleit de putere și voință. Singura mângâiere îi e să-l anunț pe Parsafal de moartea lui, și să-i dau inelul cu sigiliul (...)“

„Am găsit ieșirea din palat. E bine să vezi lumina după atâta vreme. Pe Parsafal l-am întâlnit la o răscruce. Vestea mea l-a tulburat enorm, și doar inelul i-a dat credința vorbeii mele. Ne-am despărțit la scurtă vreme, iar eu am găsit, nu departe de palat, Farul Intuneric. Drumul către intrare este surpat. Din nou, mă îmbie vocea să caut un alt drum (...)“

„Am ajuns în cea mai înaltă cameră a farului. Drumul l-am refăcut cu vraja găsită în întunericul castelului. Aici însă, doar cor-

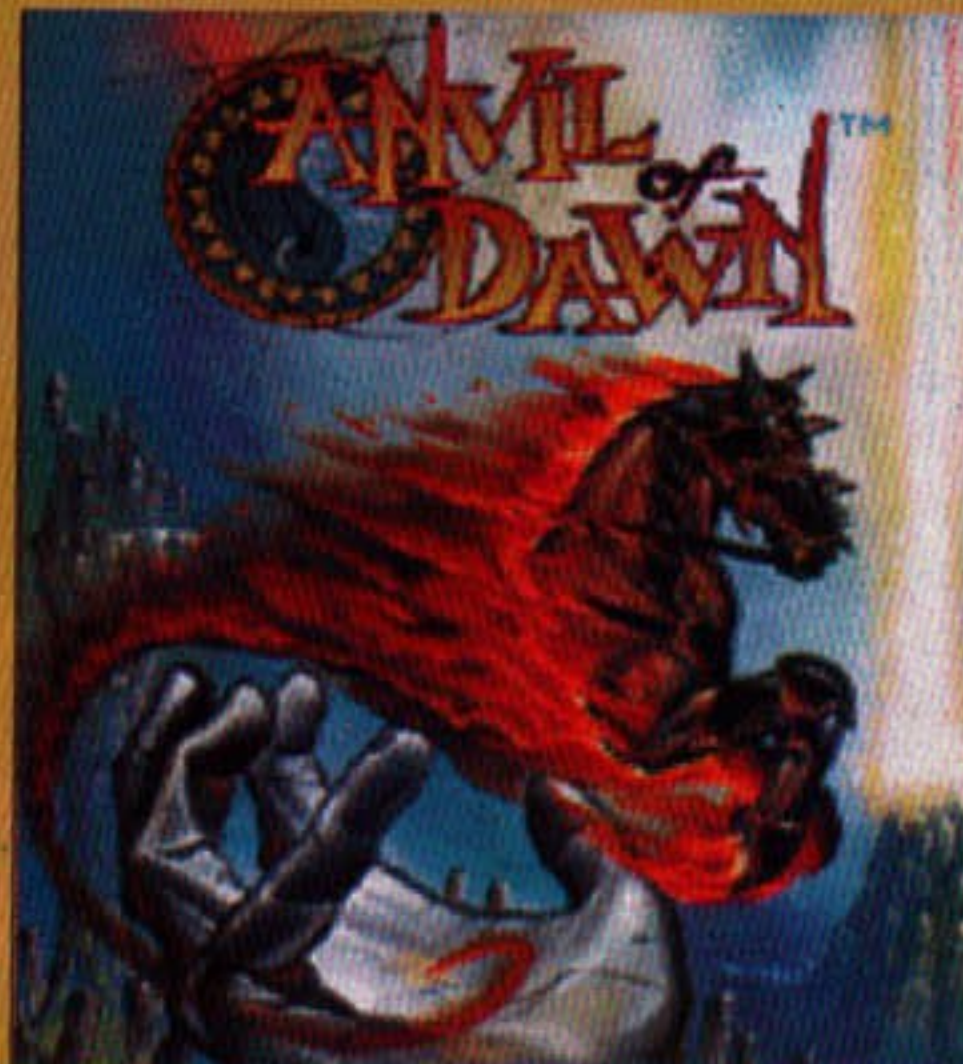
pul unui mag străpuns de lance vine să ajute (...)“

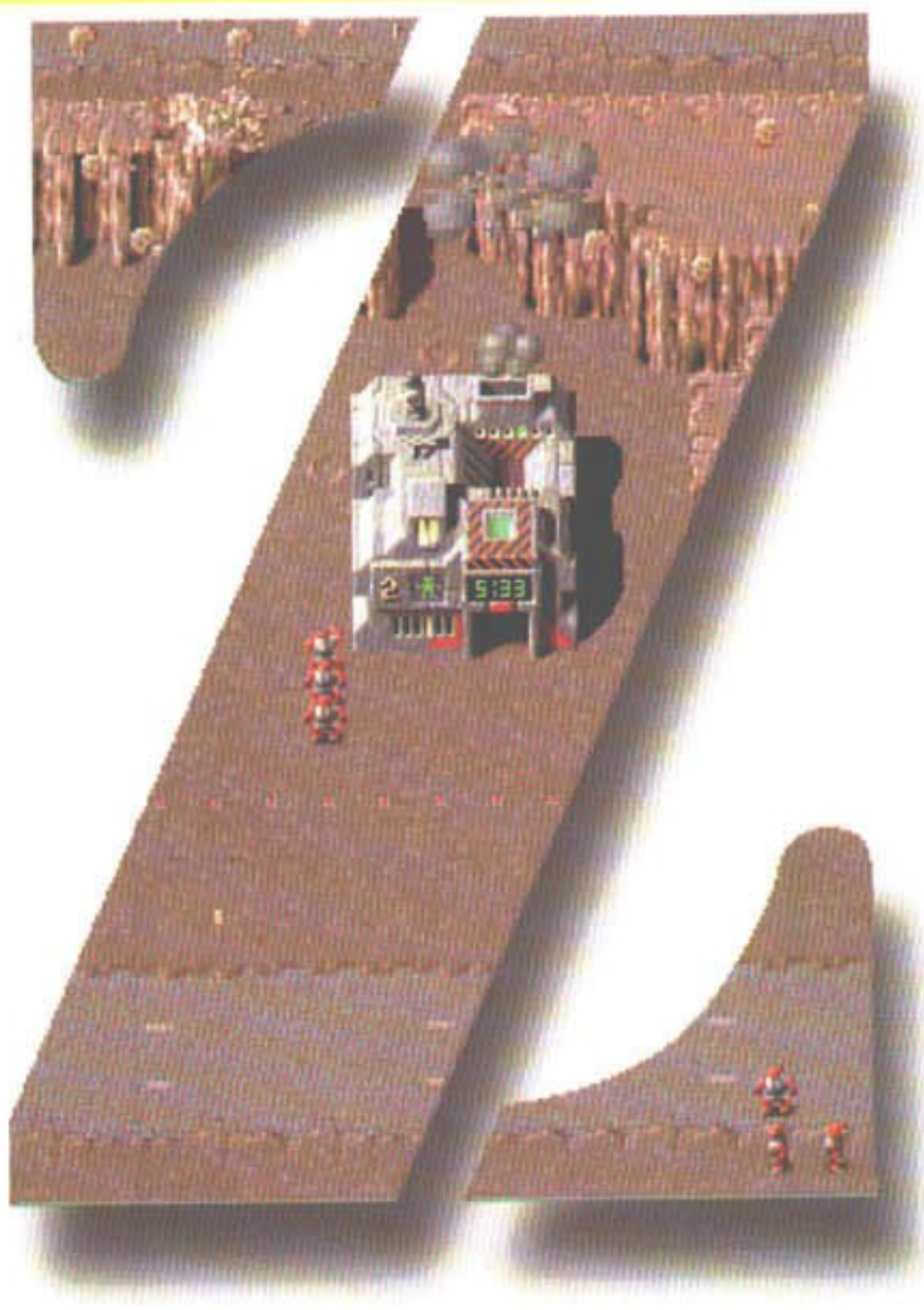
„Un mag mort nu prea ajută cu vorba. Am găsit însă, un mod de a vorbi cu spiritul său. E o corabie scufundată nu departe de Far. Trebuie să-mi găsesc drumul prin ape până la ea (...)“

„Multe perle am dar bir, la porțile de valuri, iar doamna mării despre care mi-a prevestit Elementhal, s-a găsit înfrântă de siretlicul meu și puterea vrăjii (...)“

„Am aflat ce-l face pe Warlord puternic. Pot să-i fur comoara, însă pentru asta am nevoie de un cufăr anume. Monstrul Mării îmi cere opt inimi pentru opt răvașe, care să mă ajute la construirea cufărului (...)“

„Străine găsit al acestui răvaș. Află că blocat mă aflu într-o cabină a corabiei scufundate. Am doar șapte inimi, iar ușa deschide-se-va pe dinafară, de la o trapă în podea. Vino de ajutoră și îți promit... că nu sunt înarmat...“





Anunțat de mult timp, așteptat cu sufletul la gură, jocul promis de Bitmap Brothers este în sfârșit pe piață. Apărut la umbra C&C-ului, Z nu încearcă să-l detroneze pe acesta, oferă numai o perspectivă puțin diferită asupra strategiilor în timp real. Astfel, Z, evită subtil întâlnirea față în față cu monstrul creat de Westwood și iese puternic din anonimat, prin culoarul lăsat liber de acesta.

CATEGORIA: Strategie

PRODUCATOR: Bitmap Brothers

FORMAT: 1 CD

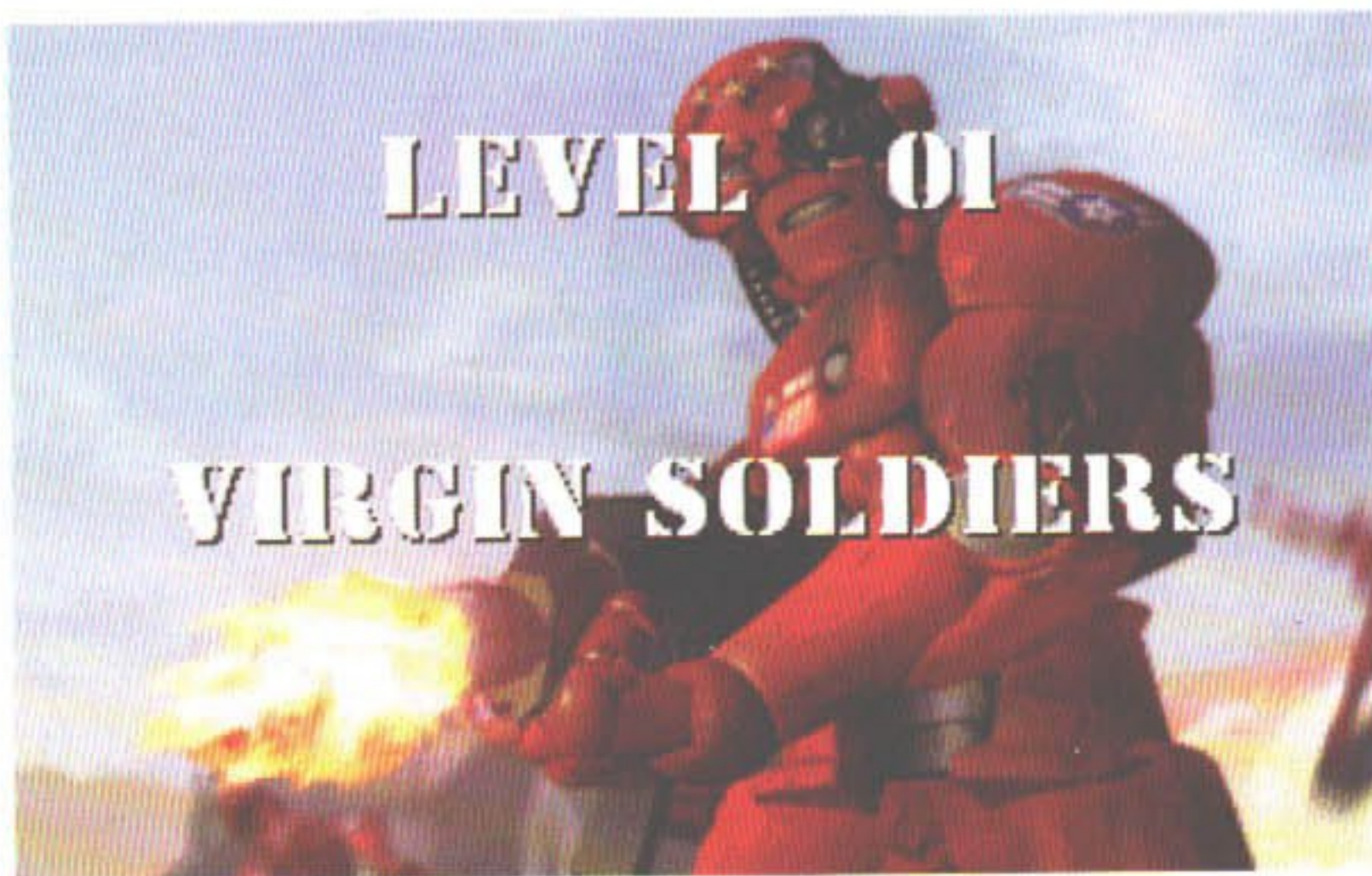
Resurse

486DX/33
8M
2x CD-ROM
Mouse

Minim

486DX/100
12M
Placa de sunet
SVGA

Recomandat



GENERALITATI

Joc cu oameni se făcuse. Joc cu orcii se făcuse. Elfii au fost și ei cooptați în Warcraft 2. În

disperare de cauză, frații cei bitmapați au apelat la lumea viitorului și la motivul de-acum banal cu roboții pe câmpul de luptă. Ai la ordinele tale o armată de oameni de tinichea, pe care o fabrici la locul faptei și care, neavând implantate prea adânc legile roboticii Asimoviene, este îndeajuns de spontană în reacții ca să nu devină monotonă și plictisitoare.

STRUCTURA SI PRINCIPIU'

În Z ești sub comanda lui Zod, un general sadic și de-a lungul întregii campanii, lupti pentru supraviețuire. Jocul are 20 de nivele pentru „single-player“, identice ca obiectiv: cucerește sau vei fi cucerit. Pentru jocul în rețea sunt disponibile încă 20 de nivele, dar vorbim despre asta mai încolo.

Una din diferențele majore față de C&C sau WCraft este aceea că în Z nu construiești structuri și nu „harvest“-uiești nimic. Nu există în joc o parte „financiară“, cât de mică. Asta s-

ar putea să aibă darul de a dezamăgi pe foarte mulți însă vă asigur că nu e cazul; există o mulțime de alte elemente care vin să suplinească această lipsă. Deasemenea, harta este vizibilă în întregime de la început.

Câmpul de luptă este invariabil un dreptunghi, împărțit în mai multe parcele, evident dreptunghiulare (de ce atât de evident, nu știu). Principiul, vechi de sute de ani, care aduce noul în Z, este acela că structura care se află în interiorul unei parcele, produce sau lucrează pentru proprietar. Astfel, degeaba ai deținut o fabrică 90% din timpul de producție, dacă în ultimele secunde o capturează adversarul, chestia ce va ieși pe poartă aparținând noului deținător. Interesant nu?

OH, STRATEGIA

Din punct de vedere strategic, Z este excelent. Sunt mai mulți factori care contribuie la acordarea acestui calificativ și, dacă-mi permiteți, am să-i enumăr și explic pe rând, pen-



F Am început nivelul de 16 secunde. 8 de-ai mei contra 12 de-ai lui. Corect nu?

tru a înțelege mai bine cum stau lucrurile.

Am spus că structurile sunt fixate și asta



F Poți distruge fabricile de prin jur. Chiar și pe-ale tale. De ce? Don't ask.

permite bineînțeles dezvoltarea unui engine de AI mai performant, fiind cunoscute de la început punctele de mare interes. Pe de altă parte, „relieful“ de pe hartă (stânci, poduri) este modifi-

cabil, asta însemnând că poți să-ți croiești drum cu forța printr-un lanț de stânci, pentru a

nu ocoli. Prin „forță“ înțeleg o unitate care trage cu ceva explozibil, rachete, grenade etc., răcanii cei cu mitraliere sau terminatorii cei cu laser-e, fiind neputincioși în fața forțelor naturii. Deasemenea podurile pot fi distruse (și reparate ulterior). Ar fi de remarcat aici că (o idee tare), atunci când cad bucățile de stâncă sau fragmentele de vehicule rezultate în urma unei explozii, acestea nu sunt ca niște funigei, ci chiar pot omori pe nefericiții din jur.

Pe hartă există zone în care nu pot pătrunde vehiculele (apă, mlaștini) acestea fiind rezervate exclusiv roboților. Se formează deci, niște drumuri strategice pentru o ofensivă motorizată și care dau naștere neîntârziat la conflicte locale pentru păstrarea controlului asupra căii respective de acces.

Or fi structurile fixe, căile de acces se pot, în schimb, modifica și pentru asta ne putem gândi cu admirație la cei ce au creat pseudo-inteligența cu care te confrunți în timpul jocului.

Apropos de pseudo-inteligență, chiar și unitățile de sub comanda ta sunt prevăzute cu acest accesoriu. Gradul de inteligență este dat de tipul unității și de stadiul fabricii care a pro-

dus-o (fiecare fabrică are de la 1 la 5 stele). Acum, vedeți voi, când un soldat e prea inteligent începe să judece singur și asta, ca în orice armată de bună calitate, trebuie evitat.

Nu poți convinge întotdeauna un robot propriu să atace cu mitraliera un tanc inamic, e drept, nici n-ar fi indicat. Un alt exemplu: o grupare de mai mulți soldați care a primit ordin să captureze un anumit teritoriu (steagul respectivei zone) se va ocupa și de eventualele vehicule fără șoferi care se află prin zonă. În timp ce un robot capturează steagul, un altul ia sub control vehiculul, un al treilea se așează la comanda unui tun defensiv

„Am așteptat atât jocul ăsta și, dacă stau să mă gândesc, merita să aștept de două ori mai mult“



(dacă există unul) și tot așa.

În Z, cum am dat de înțeles mai sus, vehiculele (tancuri, jeep-uri, macarale etc.) pot fi capturate dacă nu au conducător. Asta dă un dinamism aparte luptei și alături de chestia cu teritoriile, generează uneori răsturnări fantastice de situație.

Important pentru aspectul strategic este și faptul că nu întotdeauna cei mai mulți și mai puternici sunt învingători într-o confruntare. Cel mai bun exemplu este capturarea unui tun inamic după eliminarea celui de la comenzi cu ajutorul unui lunetist.

S-a dat mai multă importanță factorului timp. Cu cât ai mai multe fabrici, cu atât timpul necesar producerii unei unități este mai scurt. Timpul lucrează în favoarea celui care are mai multe fabrici și nu este deloc o strategie bună să te închistezi în spatele unei linii



F Podul de piatră s-a dărâmat. A venit heavy-tancu' și l-a pulverizat. Na na na na na... Na na na na...

defensive, așteptând să-ți creezi o forță enormă, atunci când ai fabrici mai puține și mai slabe decât adversarul.

Adunând cele spuse mai sus rezultă un total de factori care ar trebui să mulțumească pe toți cei care iubesc strategiile. Bitmap Brothers însă, nu s-a mulțumit numai cu atât.

ASPECT SI INTERFATA

Ca să scap rapid de a doua parte a subtitlului, am să spun că interfața e foarte asemănătoare cu cea din C&C sau WCraft, adică vezi situația de sus și comanzi unitățile individual sau în grupuri. Nu ai meniuri ca în Warcraft, cursorul adaptându-se automat tipului de acțiune potrivit cu ceea ce se află dedesubt. Așa, vedeți ce repede v-am lămurit? Să trecem deci la a... a... apciu, scuze, aspect.

Generealul Zod e un tip simpatic în felul lui și cei doi roboți care se află în prim planul poveștii sunt simpatici în toate felurile. Pe ei și pe Zod, îi puteți ceda la lucru în secvențele animate dintre nivele, care, pe lângă faptul că arată ce pot graficienii

de la Bitmap Brothers, au și darul de a descreți frunțile. Filmele astea nu sunt realizate în genul dur, de comando, ci într-un stil dement.

Introducerea, cel puțin, face toți banii și nu se poate să nu-i apreciezi pe cei doi roboți, Allan și încă unul, atunci când îi vezi ascultând un rock supărat, bând „rocket fuel“ și derapând cu nava prin spațiu. Asta, însă, este numai o parte a graficii din Z, să nu uităm de jocul propriu-zis.

Sună banal cuvintele „merge VGA și SVGA“ dar asta e. Avantajul unei rezoluții mai

„În sfârșit. Am ce să mai adaug listei de jocuri pe care o scoteam din memorie la întrebarea: - O strategie în timp real... gen Dune II?“



5 *Pedeștrii nu au nici o șansă în lupta împotriva unui tanc. Fie el și light.*

mari este acela că poți să vezi în cadrul obișnuitului ecran, o bucată mai mare din câmpul de luptă și îți poți forma mai ușor o imagine de ansamblu.

Grafic, Z arată foarte bine. Iarăși sună

banal „foarte bine“ dar, dacă așa stau lucrurile eu n-am ce să fac. Peisajul e aglomerat, pe lângă unitățile pe care le ai în subordine, Bitmap Brothers au pus așa... pentru distracție o groază de vietăți care

mișună și foșgăiesc de colo până colo. La fiecare 4 nivele se schimbă relieful de pe câmpul de luptă, acesta trecând consecutiv prin fazele de deșert, relief vulcanic, peisaj arctic, junglă și decor citadin.

Se dă foarte mare atenție amănuntelor și asta are darul să încante ochiul. Jeep-urile lasă

urme în noroiul de pe hartă și „fioroasele“ tancuri scot flăcări pe țeava/țevile de eșapament. Când un vehicul explodează sau o stâncă e pulverizată, fragmente din respectivul obiect sar în aer și se rotește haotic până în momentul când pică în capul celor din zonă. O cutie cu

grenade în care s-a tras, generează un frumos foc de artificii, e drept, nu foarte binefăcător pentru cei din apropiere. Ca să închei cu grafi-ca, am să spun că nu o să dezamăgească, după părerea mea, pe nimeni care vede color și are și un pic de simț al umorului.

DE DU DU DU, DE DA DA DA... (IS ALL I WANT TO SAY TO YOU)

Muzica din Z e o combinație dintre rock și muzică futuristă. Un lucru bun, se simte că atunci când acțiunea devine mai „nervoasă“, muzica ține și ea pasul, chiar dacă diferența nu este atât de ușor sesizabilă ca în DUNE 2 (dacă ții minte, acolo tema muzicală se schimbă atunci când lucrurile se precipitau). Vorbind de muzică, ar fi grozav să aveți un Wavetable, pentru a o putea savura la adevărata valoare. Ei, nu vă speriați că nu sună absolut deloc rău pe SB.

Sunetele sunt bestiale și atmosfera din timpul luptei este destul de „țapănă“. Roboții dau raportul prin radio și te cheamă ajutor când se află în dificultate. E plăcut să-i auzi și îi îndrăgești când auzi cum te laudă sau te ponegresc, funcție de succesul în luptă. Se întâlnesc la tot pasul fraze ca „For, God sake, DO something!“, „COOL!“, „You're SO hopeless!“, „We've done it!“ sau... hm, „You're CRAP!“. Vocile roboților sunt ale unor tipi duri și se potrivesc foarte bine cu expresiile fețelor acestora, pentru că au și așa ceva.

Un lucru e clar, dacă vrei să găsești un cusur Z-ului, nu la capitolul legat de sonorizare trebuie să încercați.



5 *39 de minute. Raportul de forțe e un pic schimbat.*



F Nu sunt gogoșele. Sunt cele 7 vieți ale unei foste mașini.

MULTI-PLAYER

Z are câteva nivele destul de dificile, însă, după un anumit timp, fiind totuși vorba de o confruntare cu un sărman procesor, jucătorul se poate plictisi și poate dori un partener pe măsură. Z se joacă în rețea, prin modem sau cablu serial (direct link), oferind în felul acesta o infinitate de scenarii posibile pentru o luptă. Se pot înfrunta până la patru strategii în același timp dacă se joacă în rețea, pentru modem sau cablu serial limita fiind, natural, de doi. În rețea, poți trimite mesaje către oponentii în care să-ți exprimi mânia, existând totodată și niște mici diferențe în jocul propriu-zis, pentru a face strategia mai strategică (Ha?).

Am menționat că există 20 de nivele pentru jocul în rețea, fiecare tip de relief corespunzând unui anumit grad de complexitate. Celor neexperimentați, precum și celor care doresc o luptă rapidă, le sunt oferite hărți mici și simple (deșert și vulcani). Dacă doriți o luptă mai lungă și mai complexă, optați pentru hărțile mai mari (peisaj arctic, junglă sau oraș) care conțin toate tipurile de structuri (radare, fabrici, centre pentru reparat vehiculele) precum și toate tipurile de unități.

Noi l-am jucat ceva în rețea și, cum e și normal, are ceva mai mult farmec decât jocul de unul singur. Pariuri n-am pus, dar nu e timpul trecut.

LA FINAL DE ARTICOL

Există o șansă ca Z să nu placă unuia care a jucat DUNE2, C&C sau Warcraft, însă această șansă este atât de mică încât nici n-ar fi trebuit pomenită. Este însă foarte mare șansa ca Z-ul să placă chiar și unuia care habar n-are de jocurile de mai sus și care nici măcar n-are gustul format pentru strategiile în timp real. Hai, când citesc ultimele două fraze mă îngrozesc, așa că o să reiau ca să fie totul foarte clar și pe înțelesul tuturor. Ahem, deci: Z e un joc pe cinste și dacă nu mă credeți pe cuvânt cu atât mai rău pentru voi. Na!



O viziune nouă asupra strategiilor în timp real.

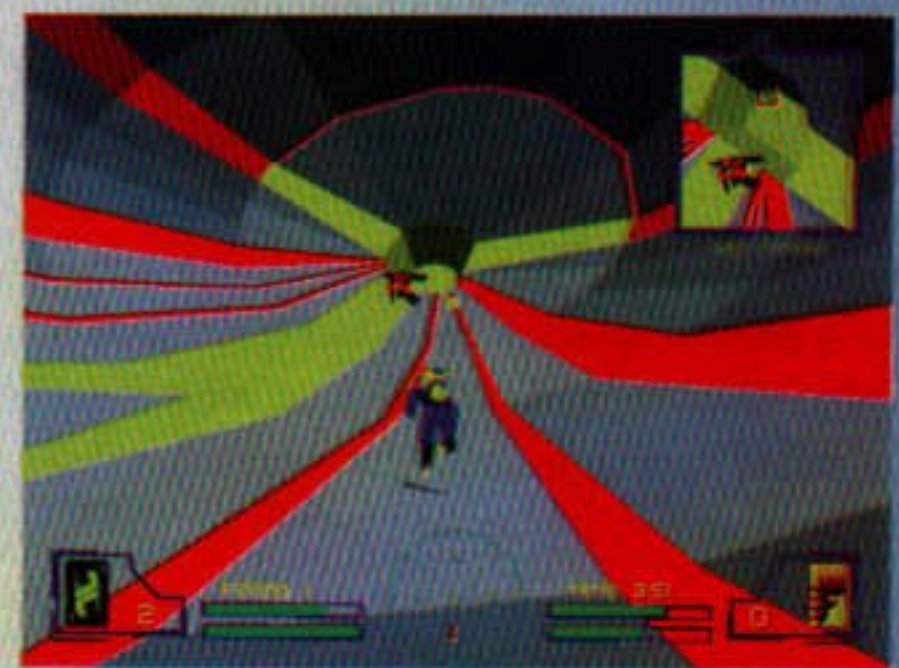
Viteza de mișcare a unităților este un pic cam redusă pentru un jucător feroce.

Mechwarrior 2 - Mercenaries



Universul Mechwarrior fiind îndeajuns de complex și de bogat, creatorii sau gândit că jocul mai suportă o continuare. Astfel se face că pe 2 oct. ar trebui să fie disponibil Mechwarrior 2 - Mercenaries, continuarea MW2-ului. De-a lungul a 30 de noi misiuni și folosind 30 de noi roboți, ca mercenar, ești prins în războiul dintre două clanuri ale Sferei Interioare, luptând de astă dată pentru bani și nu pentru oanoare. Pentru că nu mai există un clan care să te finanțeze, va trebui să fii zgârcit. Moartea acum se plătește.

Hyperblade



De la ACTIVISION vine și Hyper Blade, un amestec 3D de hochei pe gheață, schi extrem și patinaj viteză, ce se petrece în viitor. Luptă pe o suprafață concavă, într-un joc 3D care, ne asigură producătorii, va fi extrem de furios. Să nu uităm mențiunea: „fair play is a thing of the past”.

Leisure Suit Larry 7



Simpaticul Larry dovedește o vivacitate extraordinară și este gata să apară în Leisure Suit Larry - Yank Hers Away, un joc 3D, unde Sierra a pus pe primul plan, implicarea jucătorului în acțiune. Astfel vei putea să folosești în joc vocea și imaginea proprie, și te vei putea admira alături de fantasticele „3D babes” promise de producători.

Capitalism

Este oare un joc? Un program didactic? Este oare o chestie serioasă? Probabil puțin din fiecare. Este eterna problemă actuală, mai ales în spațiul Carpato-Danubiano-Pontic de pe la noi, cea a intrării în democrație dar mai ales în... chestia de mai sus.

Ce face el?

Capitalism este un joc ultra complet. Poate face orice în domeniul micro și macro managementului. Dezvoltă-ți așadar, propria firmă de afaceri, pornind de la zero (în speță cu numai 10,000,000 \$ - o sumă mai mult decât mică dacă stăm bine să ne gândim, nu-i așa?). Ca întotdeauna, începutul este cel mai greu. Dacă greșești aici, este bine să o iei de la început, întrucât nu ai nici o șansă de a te feri de falimentul care te paște la tot pasul în timpul jocului. În rest? Urmează chestiile importante.

Ce faci tu?

Tu nu ai de făcut decât să gândești - „mult și bine“ - după cum s-ar spune: „Use your head. It's the little thing that count!“. Trebuie să-ți reamintești tot timpul cât vei sta călare pe joc (măsurat în multe nopți albicioase) că trebuie să fii rapid și să nu greșești copilărește. Care este scopul tău? Nimic mai simplu.

Să faci bani! Da, să faci bani din orice: vinzi, cumperi, produci, exploatezi resurse și importi produse (cu ajutorul porturilor). Încă de la începutul jocului vei putea să alegi între câteva scenarii predefinite (unele chiar foarte reușite, și, de ce nu, chiar actuale), sau să-ți definești propria-ți micro-lume unde va trebuie să ții cont de relief, societăți (s.r.l.-uri & s.a.-uri), personalitatea concurenților și alte chestii generale legate de socio-demografie & condiții economice, care, de altfel, sunt importante.

Cum arata Jocul?

La prima vedere arată. Da, pur și simplu arată. Arată tot ce știe și tot ce poate. În prima 1/2 de oră te asaltează cu tot felul de chestii ciudate (gen grafice, băruțe, informații bursiere, etc.), banii îți scad rapid la orice încercare de a întreprinde ceva și culmea, concurenților le merge din ce în ce mai bine.

Într-un final, după ce te-ai lămurit puțin și-ai ajuns cu învățătura până la genunchiul broaștei, descoperi pe marginea apelor niște porturi în care sunt tot felul de mărfuri și

materii prime. Este foarte important să valorifici cu ajutorul magazinelor tot ce găsești acolo pentru a face rost de câțiva bănuți. Porturile sunt singurele care sunt „independente“, ca să spunem așa, adică nu le poți organiza. Restul magazinelor, fabricilor, fermelor & Co. pot fi manipulate și organizate din două puncte de vedere: considerațiuni generale privind

CATEGORIA: **Strategie**

PRODUCATOR: **Nista unii**

FORMAT: **1 CD**

Resurse

**486/33
4M
2x CD-ROM
Mouse**

Minim

**486DX/120
8M
Placa de sunet**

Recomandat

prețul, profitul sau cifra de afaceri, sau pot fi organizate secțiile de producție (nouă la număr pentru fiecare unitate).

Magazinele se construiesc în orașe, prețul depinzând direct de zona de amplasare. Este important să-ți faci intrarea la început în orașele mari unde vei avea o piață mai mare de desfacere. De asemenea este bine să nu te aventurezi din prima în crearea unei etichete proprii pentru produsele comercializate de tine (folosind „labeling unit“ în componența magazinelor). Impunerea etichetei și formarea clientelei se va face de la sine pe timp ce trece și te dezvolti. La început e bine să nu începi nici măcar să-ți faci reclamă cu „advertisig unit“, dar toate până ce apare concurența.

De reținut că magazinele vând numai produse finite. Deci ce facem cu materiile prime obținute din importuri sau producție proprie? Simplu, facem fabrici și uzine (ca să fie de noi bine). Fabricile este indicat să se găsească lângă orașe, în zona suburbană (adicătelea pe la periferia orașului) pentru a putea aproviziona mai ușor magazinele de acolo. E important să știi că o fabrică poate aproviziona în funcție de ceea ce produce, între trei și cinci puncte de deesfacere care merg bine.

De unde lum materiile prime? După cum am mai spus (scris, de fapt) din porturi (cel mai eficient) sau pur și simplu le producem noi înșine. Dar nu este atât de simplu pe cât e să ții minte ultimele 200 de zecimale ale numărului Pi. Odată cu fondarea fermelor, a minelor, a puțurilor de petrol sau a exploatărilor de tot felul de zăcăminte prețioase sau neprețioase, apar și marile probleme



f Una din multele fețe sub care se ascunde capitalismul.

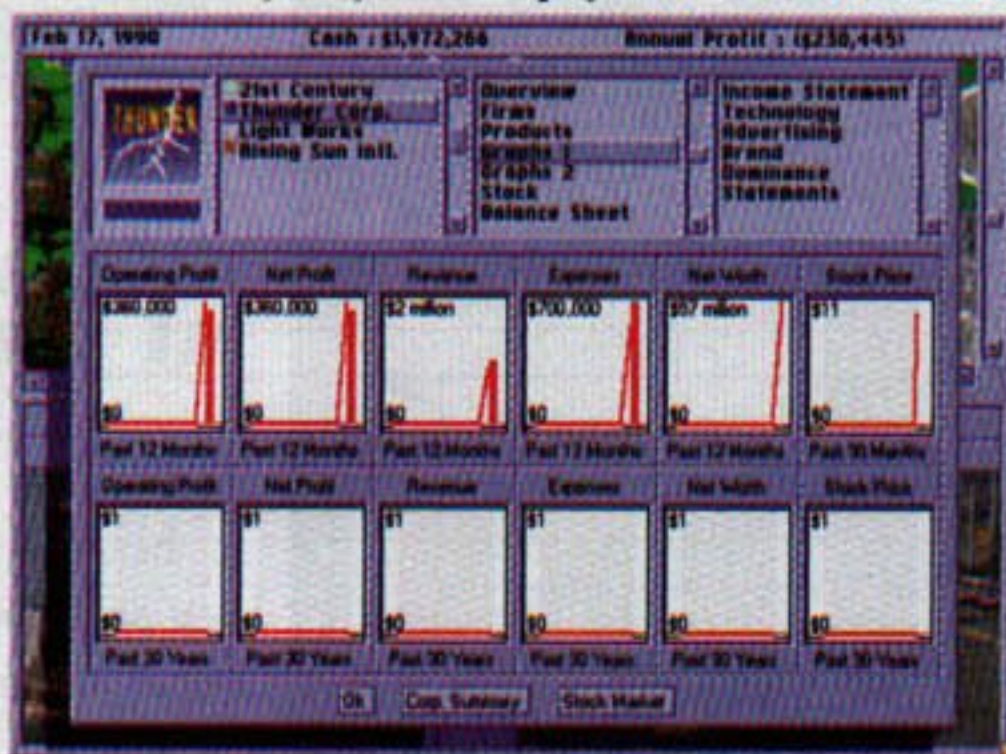
legate de rentabilitatea investiției (adică mai pe românește dacă pierzi sau câștigi bani cu acea unitate productivă). Dacă e vorba de ferme apare în primul rând dependența de zona climatică și de anotimpuri. Fiecare tip de recoltă are datele poprii de însămânțare și recoltare, deci

neapărat trebuie să aibă în componență și una sau două „inventory unit“ - un fel de depozite pentru a păstra produsele de la o recoltă la alta, ca să nu rămâi în pană de materii prime. În cazul când crești animale nu

este neapărat necesar să apelezi la ajutorul depozitelor care te-ar costa ceva în plus la întreținere, pentru că acestea produc tot timpul anului (cu excepția primei luni de la înființare).

Să vorbim nițel despre fabrici. Ele sunt un important mod de a-ți rotunji beneficiile (alături de magazine) și de a-ți etala priceperea de tânăr manufacturier, sau de ucenic de manager. Lucrul este chiar simplu. Nu ai de făcut decât să încerci să organizezi linia de producție care începe întotdeauna cu „purchasing unit“ și se termină întotdeauna cu „sales unit“. În rest, depinde de tine în ce fel organizezi secțiile de producție, știind că pot exista mai multe secții de acest fel. De exemplu poți cumpăra bumbac de la o fermă, îl pre-

lucrezi în textile, din textile poți face blue-jeans și să-i vinzi sau poți combina în continuare textilele cu bumbacul și să faci ursuleți de pluș, care de asemenea îi poți vinde altora sau comercializa. Astfel de linii tehnologice poți face cu orice fel de materii prime combi-



nate în diferite moduri suficient de realiste. De foarte mare ajutor îți poate fi „Ghidul tânărului manufacturier“ sau „Ghidul fermierului“, din care poți afla orice informație privind ce se fabrică din ce și viceversa sau informații utile

în agricultură și creșterea animalelor.

Ce mai faci în Joc?

În afară de tot ce a-ți aflat până aici, Capitalismul îți mai oferă și alte posibilități legate de vânzări și cumpărări de acțiuni ale concurenților, sau diferite operațiuni de capital, ca să zic așa. Cei care încă nu au aflat prea multe lucruri despre asta nu trebuie să se sperie prea rău, deoarece jocul merge și fără să apelezi la emisiuni de acțiuni sau alte



operațiuni. Important este însă că poți, și vei avea nevoie la început, să apelezi la unele împrumuturi bancare care se vor arăta foarte utile pentru o dezvoltare rapidă, ținând seama că au dobânzi destul de mici.

Pentru conșcători se va dovedi foarte rentabilă afacerea cu vânzarea și cumpărarea de acțiuni, deoarece este cea mai importantă, adică unica sursă de a-ți mări averea personală (care este foarte bine punctată la sfârșitul jocului în scorul final). Aceste acțiuni bursiere se vor dovedi foarte fructuoase în cazul când vei obține peste 50% din acțiunile unei firme concurente, preluând controlul deciziilor importante din acea societate. Dacă dispui de bani suficienți și-ți vei putea permite să obții mai mult de 75% din acțiunile alte societăți, îți va apărea opțiunea de a îngloba acea societate în a ta, adică tot ce are devine al tău. Acest mic detaliu se va ivi atunci când unul din concurenți deține anumite monopoluri ori alte lucruri interesante (sau vitale) pentru tine.

Un sol de condus

Capitalismul (și chiar jocul în speță) se poate dovedi mai mult decât o joacă serioasă, dacă vei folosi tot ce-ți oferă el. Poți încerca o grămadă de lucruri care a-i dori să le înfăptuiești în realitate sau pur și simplu să te acomodezi cu noul tip de economie.

Cred că, din toate punctele de vedere, „Capitalism“ va fi pe gustul vostru, al doritorilor de simulări bine gândite. Votul meu îl are.

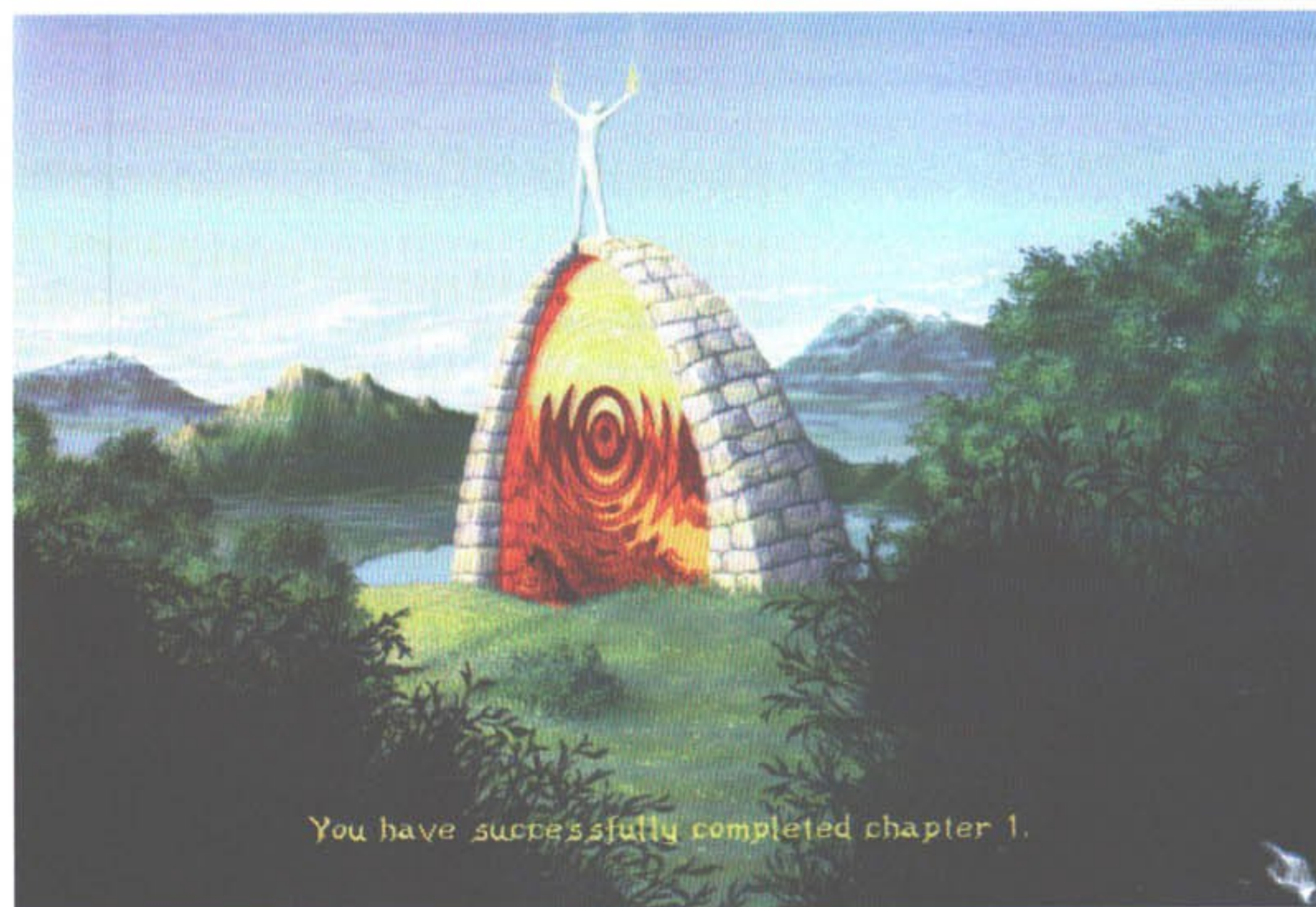


Interfața poate părea derutantă la început. După primul profit însă, totul este așa de fermecător...

73

Pentru pasionații de lumea economică a occidentului, este cea mai bună opțiune.

Că „librărie“ relativ redusă de produse și „ingrediente“



WEN

delegat să conduci proaspăt formată comunitate în lupta pentru supraviețuire într-un teritoriu necunoscut, precum și în lupta împotriva unor eventuali concurenți.

REFORMA SI TRANZITIA (Yuck!)

În scenariu scrie că naufragiezi pe o insulă pustie (măcar în aparență). Fiind, așadar, lăsat de capul tău, nu ai nevoie de bani pentru simplul motiv că nu ai ce să cumperi cu ei. Tot ceea ce întreprinzi se bazează pe resursele interne ale coloniei. Ca în Insula Misterioasă. (Mai încolo, o să

Settlers

SCENARIUL

O introducere cu o grafică puțin ciudată ne arată cum o mână de oameni, călătorind pașnic și regulamentar, pe oceanul planetar (hait, versuri), sunt surprinși de o furtună urâtă de tot. Surprinși rămân până când își dau seama că insula pe care au naufragiat este frumoasă, sănătoasă și bogată în toate cele, ca manualul de geografie la lecția „Bogățiile solului și subsolului“.

Surprinderea lasă loc speranței și astfel ești

CATEGORIA: *Strategie*

PRODUCATOR: *Blue Byte*

FORMAT: *1 CD*

Resurse

**486DX/40
8M
2x CD-ROM**

**486DX/120
16M
Placa de sunet
SVGA**

Intel

Recommend

exploatezi aur și o să faci și niscaiva monezi, așa, ca să fie viața mai frumoasă) Ai nevoie de scânduri? Angajezi un tăietor de lemne - cu tot cu copiii cei flămânzi și nevasta cea haină - și pui la punct și un joagăr. Ca să nu se termine resursa de lemne, antrenezi un pădurar, care are în sarcină noua generație de arbori. În acest mod faci rost de materiile prime necesare dezvoltării așezării.

Atunci când începi o nouă campanie, îți sunt explicate, ca într-un fel de „tutorial“, principiile de bază, iar noile structuri pe care le poți construi apar în timp. Poți să pui la punct o mulțime de construcții, oferind în același timp noi locuri de muncă (Limbă de lemn? Nici vorbă): pescărie cu pescar, cabană cu pădurar, moară cu morar, fierărie cu fierar și altele care nu mai rimează la fel de bine: topitorie, cazărmi pentru soldați, ferme, mine etc.

Strategia constă în administrarea acestor resurse astfel încât să reușești să te dezvolti, nerămânând în pană de materii prime sau de

TI VIDI VICI

hrană. Inițial pornești cu un stoc de hrană, scule, materiale și personal, aduse, chipurile, de pe epava navei.

JOCUL PROPRIU-ZIS ȘI... ALTELE

Ceea ce poți controla în joc sunt o serie de factori, precum și ceea ce urmează să fie construit, așadar o direcție generală de evoluție, neavând un control individual asupra tipilor ce mișună prin zonă.

Personalul de care dispui se compune din meseriași (vânători, mineri, geologi etc) și din o droaie de tipi care poartă numele de „helper“-i, traducibil în contextul dat prin „om bun la toate“.

Teritoriul pe care îl deții la începerea unui scenariu este o zonă delimitată de o graniță ce nu poate fi depășită de oamenii tăi (cu câteva

Structurile se împart pe categorii de mărime (mici, medii...) iar pentru a putea construi într-un anumit loc, trebuie ca terenul să o permită. Trebuie, deci, să ții cont și de configurația terenului și să nu umpli, plin de avânt brigadieresc, harta de drumuri sau copaci, suprimând locurile destul de mari pentru a permite o construcție importantă.

Ca manager al proaspătului stat, poți controla modul în care se împart resursele între



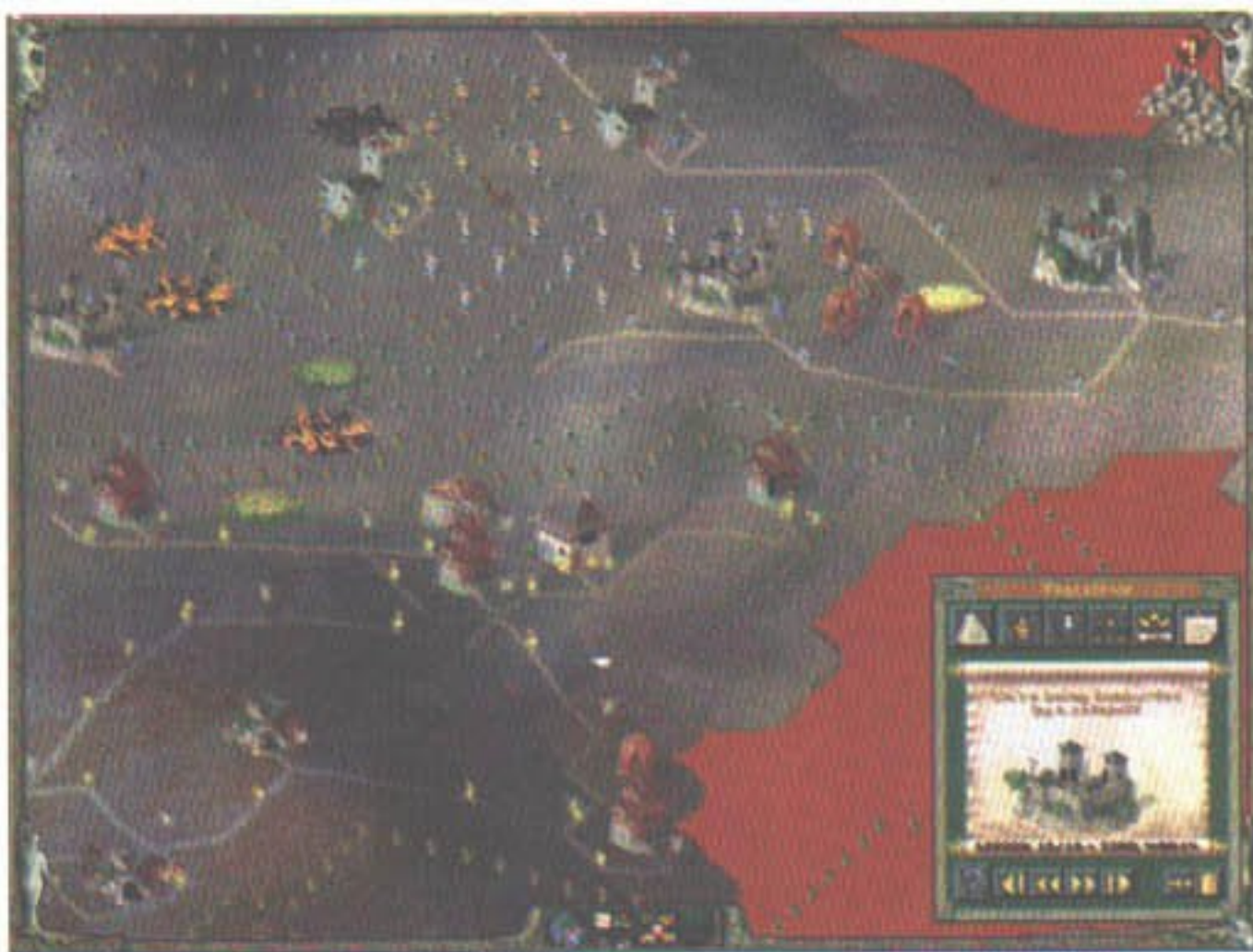
„Settlers 2 este una dintre puținele strategii care te prind în prima jumătate de oră și nu te lasă în pace decât după prima jumătate de noapte“.

excepții).

Ce construiești tu sunt niște drumuri între diferite puncte de interes. Stabilești deasemenea locul în care să se construiască o anumită clădire, funcție de necesități sau chef. Lucrul la clădirea respectivă nu va fi început imediat, ci numai atunci când va fi disponibil un constructor (fiecare șantier are o anumită prioritate) precum și măcar o parte din materialele necesare.

Dacă toate condițiile de mai sus sunt satisfăcute și, în plus, mai există și un drum până la locul respectiv, construcția este începută.

6 După cum spuneam... un mușunoi încântător



6 Jos: Jocul în doi pe același calculator.

tipurile de clădiri, ai grijă de stocul de materiale de la cartierul general (stabilești dacă un produs să fie stocat sau nu) și poți dispune prioritatea de transport a unui anumit produs. Helper-ii sunt folosiți pe post de cărauși, iar această prioritate de transport le dictează ce anume produs să care, atunci când au de ales între mai multe.

Ai controlul asupra a doi profesioniști importanți: un geolog și un cercetaș. În afara teritoriului din interiorul graniței pomenite mai sus, „vezi” în afară numai în măsura în care construiești la o extremitate a teritoriului, vreun turn de gardă. Cercetașul este unul din privilegiatii care pot depăși granița, iar rolul său este acela de a releva teritoriul pe unde trece.

Geologul este folosit pentru a prospecta terenul, ca să știi ce minereu ai de exploatat din locul respectiv și să construiești o mină potrivită.

Acțiunea nu se desfășoară numai pe pământ stabil, fiind disponibile, de la un anumit punct și nave, astfel încât se mai adugă ceva la „coolness”-ul general. Unde mai pui că,

nefiind singur în joc, mai există și bătălii, ataci și încerci să nu fii capturat, lupta asta dusă pe toate planurile fiind cea care dă farmecul jocului.

ASPECTELE

Cine-a jucat Settlers 1, știe că mergea în VGA și SVGA. Blue Byte a mai evoluat o țară și Settlers 2 oferă trei moduri grafice la capitolul

SVGA (pe lângă o îmbunătățire a graficii, în general): 640x480; 800x600 și 1024x768. Rezoluțiile mari sunt folosite mai ales atunci când se joacă în modul „split screen”, despre care o să mai pomenim.

În joc vezi harta de sus, iar interfața este bazată pe un sistem de ferestre suprapuse, astfel încât este foarte maleabilă.

Ceea ce vezi pe ecran te încântă la fiecare tact de ceas al procesorului. Orice amănunt a fost reprezentat cu o grijă exagerată,

impresia generală, aceea de furnicar multicolor, fiind excelentă. Cum dracu' să nu te minunezi când, în „1024”, vezi cum un morar de 10 pixeli cu totul, stătea sprijinit de moară și sforăia de zor, burta mișcându-i-se ritmic.

În plus față de grafică, Settlers 2 mai oferă și o coloană sonoră (opțional track-uri audio) de nota 10, în care zgomotele specifice fiecărei vietăți, vin să ia parte la haosul total, atât de armonios, totuși.

Concluzionând, S2 arată excelent, iar sonorizarea nu e mai prejos. Uf... mai am un pic.

O MINUNE DE SAP... AAA, DE JOC

S2 oferă o mulțime de variante pentru cei care doresc să se joace de-a naufragiații. Pe lângă faptul că se pot stabili alianțe, funcție de cultura căreia aparține jucătorul, în jocul multiplayer (dacă-ți ataci un aliat, devine imediat dușman împreună cu toți aliații săi) se pot juca în același timp doi pasionați pe același calculator. Se naște firesc întrebarea: „Cum naiba

joacă doi oameni o strategie *în timp real*, pe același calculator?” Răspunsul, oricât de neobișnuit, este simplu: cu doi mași și folosind un „split screen mode”. Înfigi cozile a doi șobolani în COM1 și COM2, ecranul se împarte în două și cu asta basta, punctul a fost acordat la secțiunea „idei”.

Meniul de joc, mai oferă și diferite scenarii unde să-ți încerci puterile, precum și posibilitatea de a desfășura o campanie întregă, numărând zece capitole. Oricum, poți juca orice capitol „la cerere”, astfel încât să nu fii nevoit să iei tot jocul de la capăt dacă ți-ai pierdut salvările din final.

Când ai ales să joci unul din scenarii, mai ai de reglat câteva șuruburi înainte să începi, diferiți parametri, cum ar fi scopul final al jocului (de exemplu cucerirea a 3/4 din hartă)

LA FINAL

În final să punctăm (pentru a nu fi acuzați de negăsirea nici unui cusur) și câteva slăbiciuni.

Primul punct slab ar fi viteza. Nu contează cât de puternic e procesorul, S2 se dezvoltă foarte lent. Aha, acum vedeți de ce am dat codurile în nr. 3? Chestia se poate rezolva mai mult decât convenabil cu ajutorul lor.

Există uneori impasuri când situația stagnează supărător, fără să realizezi ce nu merge bine și de ce nu se mărește teritoriul.

În rest... mai căutați și voi.

Închei spunând că Settlers 2 e genul de joc care te face să-ți pierzi nopțile și chiar zilele, amăgindu-ți conștiința și Moș Enele personal cu fraze de genul: „Măcar să mai fac mina asta...”, „Măcar să mai explorez muntele ăla...”, „Hai, hai, că poate îmi dau și io seama ce-o fi vrut să-nsemne chestia aia... Consiste ut procederas” (vedeți voi despre ce e vorba).Go.

93

O îmbinare foarte reușită a câtorva stiluri de strategie economică

O viteză de dezvoltare prea lentă. Uneori.

NU ESTE

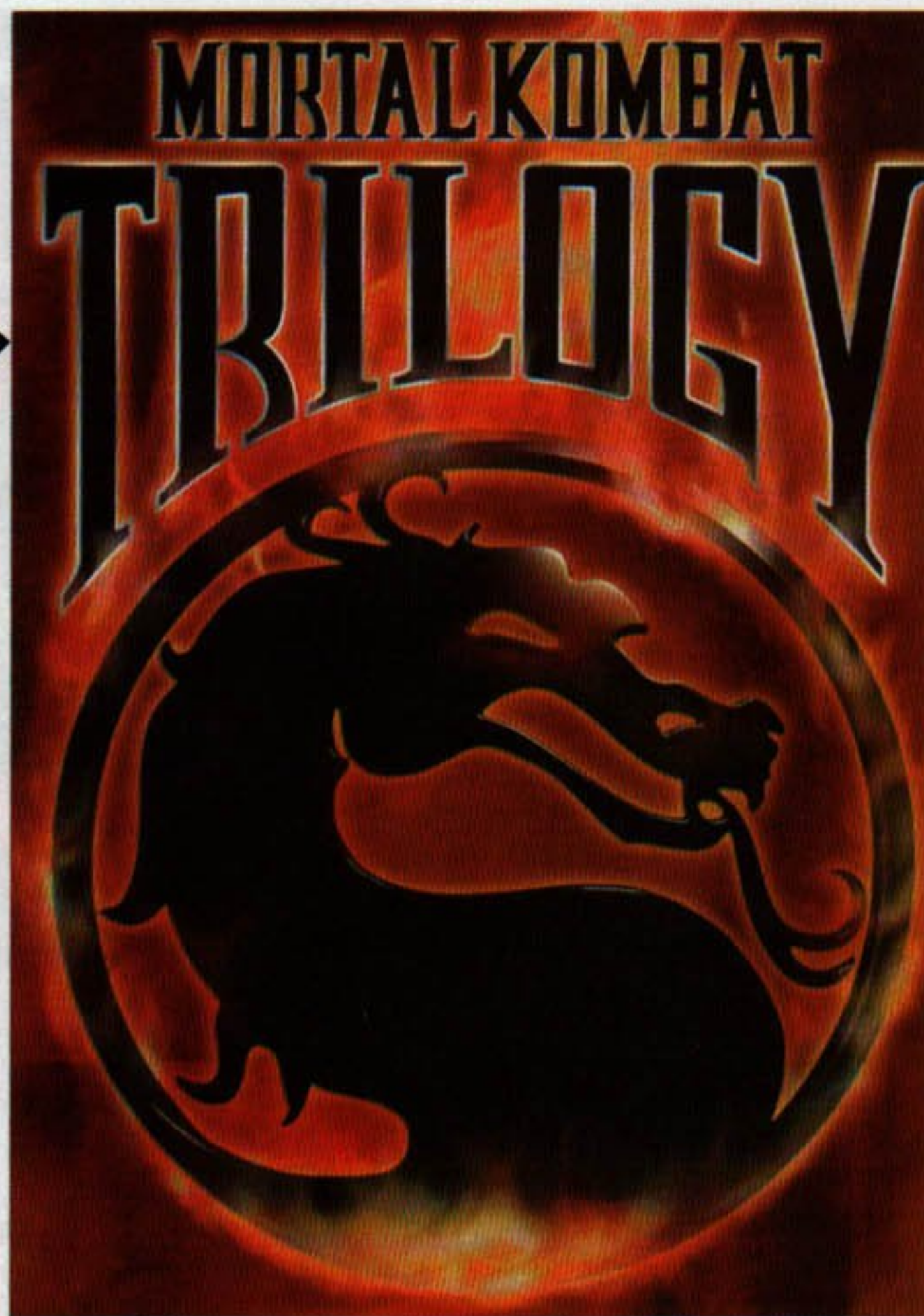
MK4

**Cei care susțin că au văzut/jucat/auzit
Mortal Kombat 4 sunt, în cel mai bun
caz, niște vizitatori dintr-un posibil viitor.**

Mă gândeam mai deunăzi că jocurile care au avut parte cel mai mult de „continuări” artificiale acordate de zvoneri, au fost, probabil, DOOM și DUNE. O mulțime de tipi mi-au spus pe tonuri foarte convingătoare că au văzut DOOM 3 sau DUNE 3, că-i așa, că-i pe dincolo. Când mi-a fost adus Reunion ca fiind DUNE 3 m-am luat (în gând) cu mâinile de cap. Cum poți dom'le să spui că Reunion e DUNE 3 când n-are măcar o legătură, cât de mărunță, cu acțiunea și intriga de acolo, singurul element comun aflându-se pe domeniul strategiei?

Kombatul cel mortal a intrat de curând în liga acestor jocuri generatoare de zvonuri (era mai de mult prin zonă), Mortal Kombat 4 fiind anunțat cu mare convingere de diverși. Să punem, deci, punctul pe „j”: următorul joc din seria Mortal Kombat se numește Mortal Kombat Trilogy nicidecum Mortal Kombat 4 și, dacă ar fi să ne luăm după ce spun producătorii, va fi cam tot ce-a fost până acum, doar ceva mai stufos. Doritorii de trosneală o vor putea să se

bată acum pe 32 de biți și vor avea de ales dintre 30 de personaje, incluzându-le pe cele din primele trei jocuri. Astfel, cei care s-au întrebat cum s-ar comporta luptătorii din MK2 în compania celor din MK3, vor găsi răspunsul. Se mai spune că vor exista toate fundalurile din MK2 și Ultimate MK3, că animația personajelor și aceea din fundal a fost îmbunătățită și că sonorizarea a fost și ea băgată în seamă. Bineînțeles că au fost schimbat



Trilogia nu este foarte diferită de predecesorii care de-abia mai răsuflă sub laurii succesului. Oricum, sunt de căutat alte coduri și combinații secrete, astfel că plictiseala nu se va ivi prea repede. Oare ?

e codurile și că au fost adăugate lovituri speciale, altfel tot farmecul s-ar fi dus cât colo.

Ar mai fi poate de spus că jocul apare și pe Sony Playstation, astfel încât posesorii de PC să nu stârnească invidia deținătorilor de console, sau invers.

Există o mulțime mare de jucători care acuză seria Mortal Kombat de o prelungire nejustificată, noile jocuri din serie fiind mai mult decât asemănătoare cu cele precedente. Nu vreau să descurajez pe nimeni și nici nu doresc să dau speranțe deșarte cuiva. Deși titlul jocului poate sugera o oarecare tendință de finalizare a seriei care s-a bucurat de atâta succes, nu se știe niciodată ce ne paște. Îmi imaginez cum ne vedem cu bine peste 10 ani, la un articol despre Mortal Kombat Decalogy, mult superior (măcar ca număr de versiune, de coduri și de taste folosite) celor de acum. În definitiv, pe piața jocurilor, legea cererii și ofertei e cea care dă tonul de cele mai multe și legea asta e puternică și veche... hă, hă, funcționa și pe vremea când nu se auzise de babalități, fatalități, personaje ascunse și Șan Tungji.





Până mai acum vreo câteva luni, dacă mă întreba cineva care este cel mai bun joc cu mașini de formula 1, răspundeam fără ezitare: F1GP, al lui Microprose. Situația s-a schimbat întrucâtva, acum răspund: F1GP 2... al lui Microprose. Și este bestial.

De fapt, numele corect ar fi GRAND PRIX 2, însă, dacă auzi cuvintele „Grand Prix”, gândul de duce imediat la jocul de acum o mulțime de ani, făcut de Accolade. Pe cutia jocului mai scrie un frumos „World circuit racing”, urmat imediat de „AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE CHAMPIONSHIP”, cuvinte care au darul să te pună pe gânduri. Oficial?

Așa, pus pe gânduri, cobori privirea și dai cu ea de numele celui care a făcut jocul, Geoff Crammond. Numele însuși probabil nu spune prea multe, așa că am să spun eu: Geoff Crammond a mai făcut „The Santinel” (hei, hei, asta e un joc de HC cum n-am prea văzut pe PC), Stunt Racing și binenînțelea F1GP. Geoff a fost un pic bombănit printre jucători pentru că... stați să socotim...

DE CÂND ÎL AȘTEPTĂM ?

Prin 1992 au apărut primii zvoneri (tm) și răspândaci (tm), în 1993 GP 2 este anunțat oficial ca fiind în producție, 1994 ar fi trebuit să fie anul în care să „iasă”, 1995 chiar ar fi trebuit să fie anul în care să „iasă” și, în sfârșit, izbucnește în 1996. O așteptare pe care, mă voi strădui să vă conving, n-ar trebui s-o regretăm. Grand Prix 2 este tot ce poate fi mai

bun printre jocurile cu mașini de formula 1, Microprose lăsând mult în urmă toate firmele concurente din domeniu.

REALISM SAU REALITATE?

„Un inginer de F1, mi-a spus că dacă dai urmele din joc, desenate pe o bucată de hârtie, unui inginer de F1, acesta ar putea crede că sunt date reale, ale unei alte echipe, iar un pilot de F1, a fost încântat, spunând că singura diferență dintre GP2 și realitate, este că nu mai ai nevoie să te antrenezi în sala de gimnastică, pentru a-ți întări mușchii gâtului”, a declarat Crammond.

La capitolul realism, citatul de mai sus ar trebui să fie suficient, însă vă mai dezvălui câte ceva... așa, ca să vă dați seama că nu e de glumă. S-ar putea să nu fie departe timpul când nu vom mai spune „Ia uite, jocul ăsta arată foarte real” ci „Hm, cursa de-aseară de la televizor...avea ceva artificial”.

Mai întâi, numele piloților, numele echipelor, reclamele de pe circuite, peisajul înconjurător, toate sunt identice cu cele din realitate, mă rog, identice e un mod de a spune. Alergi așadar într-o cursă alături de nume ca Jean Alesi, Damon

Hill, Michael Schumacher, pentru echipe ca Bennetton Ford, Williams Renault etc.

Înainte de cursă, poți obține informații de spre circuitul respectiv, timpii cei mai buni realizați în istorie, toate fiind date reale.

O cursă nu începe, așa, netam-nesam ci tam-sam rău de tot. Adică mai întâi te antrenezi pe circuitul respectiv, după care urmează o etapă de calificare, asta vineri. Sâmbătă ai același program, iar duminică se dă startul, mai întâi în tura de încălzire și apoi startul ăi mare.

Mașina o poți configura în cele mai mici amănunte, existând două niveluri la care se poate lucra, cel deal doilea fiind ori pentru profesioniști, ori pentru maniaci. Prin meniurile foarte stufoase întâlnești tot soiul de termeni și parametri, totul putând fi controlat și setat astfel încât mașina

CATEGORIA: Simulator

PRODUCATOR: Microprose

FORMAT: 1 CD

Resurse

486DX/66
8M
16M(Win95)
2x CD-ROM

486DX/100
16M
Placa de sunet
SVGA
Volan, pedale

Windows

Recomandat

să se comporte optim pe un anumit circuit. Ce e remarcabil este că atunci când alergi folosind o anumită setare se simte diferența față de o alta.

S-au luat toate măsurile ca atunci când conduci să te simți cât mai pilot. Ai un indicator pe bord care-ți arată dacă standurile sunt libere sau sunt ocupate de către colegul de echipă, același indicator semnalizându-ți chemarea la standuri prin radio; există pe traseu check-point-uri unde afli la ce distanță (în timp) te afli de cel din față; bordul este asemănător cu unul real...

Intri la standuri? Apare panoul cu „Brakes on“, mașina îți este ridicată, realmentezi, schimbi pneurile, mă rog, tot tacâmul și, culmea realismului Microprose-an, apare și o mână echipată cu o cârpă care-ți șterge de praf vizorul căștii (se aude și un scârțâit specific, așa, ca să fie mai real).

Deși nu sunt un specialist în cursele F1, nu prea știu ce-ar putea lipsi și cred că Microprose a avut grijă să nu lipsească nimic din ce poate fi întâlnit în realitate.

Tot la capitolul realism,

intră aspectul grafic și sonor. S-a căzut de acord prin alte părți că, dacă pui GP2 în SVGA pe un P166, cu toate opțiunile de detaliu, jocul ar fi mai real decât o cursă în dreapta lui Damon Hill. Nimeni nu poate contrazice această afirmație, după cum nimeni nu o poate dovedi, pentru simplul motiv că în dreapta lui Damon Hill... n-ai prea mult loc. Situația stă cam așa:

GP2 merge în VGA și în SVGA și producătorii l-au împănât de opțiuni pentru nivelul de detaliu, astfel încât poți controla înfățișarea jocului pe porțiuni mici: mașinile, dealurile, oglinzile retrovizoare, suprafața pistei etc. În VGA jocul arată bine, în SVGA excelent. Nu este vorba numai de acuratețea contururilor ci și de alte elemente. Fumul care se degajă atunci când pui frână (se vede și în oglinzile retrovizoare), scânteile care ies pe țeava de eșapament a mașinii din față, modul în care pilotul înclină capul la curbe (atunci când privești din afară), umbrele mașinilor, tipii cu fanioane de pe margini (totul după litera regulamentului) atmosfera de la standuri, toate la un loc au un efect extraordinar.



Mașinile arată foarte bine, senzația de realism generată fiind deosebită. În stânga, observați dâra de fum lăsată la derăpaj. În dreapta, puteți admira bordul prin ochii lui Damon Hill.

Pentru sonorizare ar fi două lucruri de spus: o muzică ce te bagă în atmosferă și niște sunete care se vede cât de colo că sunt „făcute“, vorba vine, cu reportofonul pe marginea pistei. Vi se pare normal ca, atunci când calci cu roata din dreapta nisipul de pe marginea pistei să se audă zgomotul din dreapta? Da? Ei bine, așa se și aude, normal.

Și cu asta am încheiat capitolul realism, trecând, pentru ca nimeni să nu se supere și să ne acuze de o judecată părtinitoare la...

NEREALISM

Nerealismul jocului e „la cerere“ și el vine din acele mici 7 opțiuni care pot fi activate sau dezactivate în timpul jocului și care determină calculatorul să dea o mână de ajutor la conducerea

mașinii. Pentru cei (cei mai mulți)



care nu se simt în stare să piloteze în așa fel, încât să nu iasă din metru-n metru în decor și totuși să câștige, există 7 „domenii“ în care computerul este gata să ofere asistență: frânează când te apropii de o curbă, schimbă vitezele, are grijă să fii invulnerabil, îți recomandă cu ce treaptă de viteză să intri în curba următoare etc.

Zice-se că timpul necesar pentru a câștiga o cursă cu toate aceste opțiuni „stînse“, începând din momentul în care ai jocul în mână, este comparabil cu timpul necesar pentru câștigarea campionatului mondial de Formula 1,

începând cu momentul în care ți-ai cumpărat Williams-Renault-ul. Și nu mi se pare foarte exagerată comparația.

Ce ar mai intra la nerealism, ar fi faptul că, pe aici pe la noi, nu cunosc prea mulți care să aibă set din ăla conținând pedale și volan, ca să te simți ca-n mașină. Majoritatea jucătorilor folosesc tastele, adică un control digital, ceea ce e total diferit (și nu în bine) față de unul analogic. Atunci când apăs o tastă nu apăs „mai tare“ sau „mai încet“ așa cum fac atunci când rotesc un volan sau rup un joystick, iar mașina reacționează, natural, un pic mai dubios.

REAL, NEREAL... AȘA ERA ȘI F1GP, NU ?

Ce are GP 2 în plus față de precedentul? În primul rând înfățișarea, care este mult îmbunătățită (primul nu mergea în SVGA), contribuie serios la feeling. În al doilea rând, un engine mai performant (cel puțin așa susțin producătorii). În al treilea rând, o doză mai mare de aspecte „luate din viața reală“, în al patrulea - formatul, în al cincilea rând stau viorile (ha-ha!).

În ce privește engine-ul, din câte mi se pare mie, este dată mai multă atenție axei Z. Dacă nu ești atent decolezi precum... precum ce vrei tu. Intri în forță pe pistă după o ieșire în decor și, hop! sari în sus peste mica denivelare de pe marginea pistei.

Ce mai are în plus (sau poate în minus), sunt alte cerințe pentru a-l putea juca. În SVGA, cu detaliile la maximum, pe un P133 erau estimate 9.4 fps. Dacă apeși pe „O“, în timp ce conduci, apare un frumos 160% - processor occupancy, iar dacă privești cursa de undeva din afară mașinii și peisajul e foarte aglomerat, scrie un măreț 250%. În condițiile astea nici un P166 nu s-ar

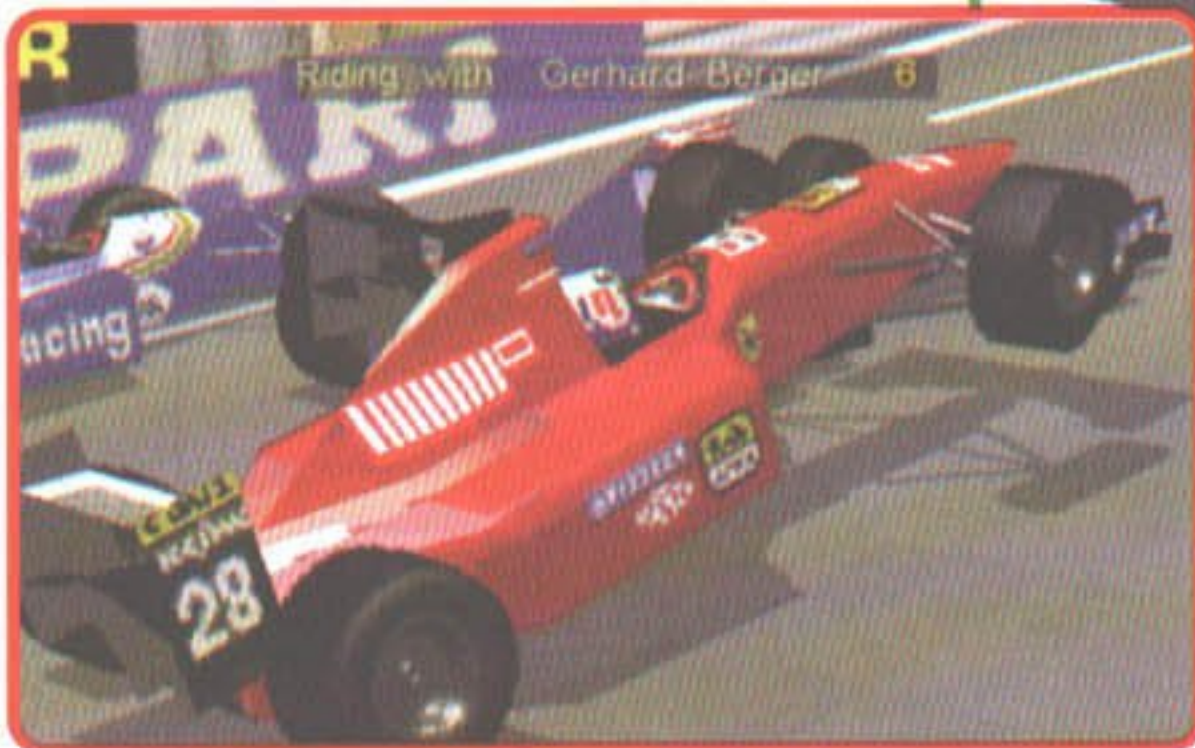


simți prea bine. Nu trebuie totuși să vă speriați, merge onorabil și pe un DX2/66, senzația de viteză nemaifiind totuși aceeași.

Mai adug că se poate juca și în doi pe același calculator (pe rând, fiecare, un anumit timp, la volanul aceleiași mașini), precum și la distanță, prin modem sau cablu serial, așa că toată lumea să fie liniștită, poți dovedi că ești mai bun, nu numai decât un sârman CPU, animat de un sârman program.

FEELING

Înainte de concluzie, să punem punctul pe „j” și căciulița de „i” din „a” și să spunem cum stau lucrurile cu feeling-ul, pentru că degeaba arată bine, e ca-n realitate și cântă frumos



dacă mă lasă rece precum... ăăă, precum.

Simptomele sunt așa: prima dată joci, dar nu ți se pare ceva extraordinar. Pui CD-ul la loc și... după o bucată mică de timp parcă-ți lipsește senzația aia... feelingu' ăla... Pui din nou CD-ul, te uiți la introducerea aia fantastică, mai umbli un pic pe la grafică și apoi te joci, mai mult de data asta. După ce repeți secvența de câteva ori, îți dai seama că ești

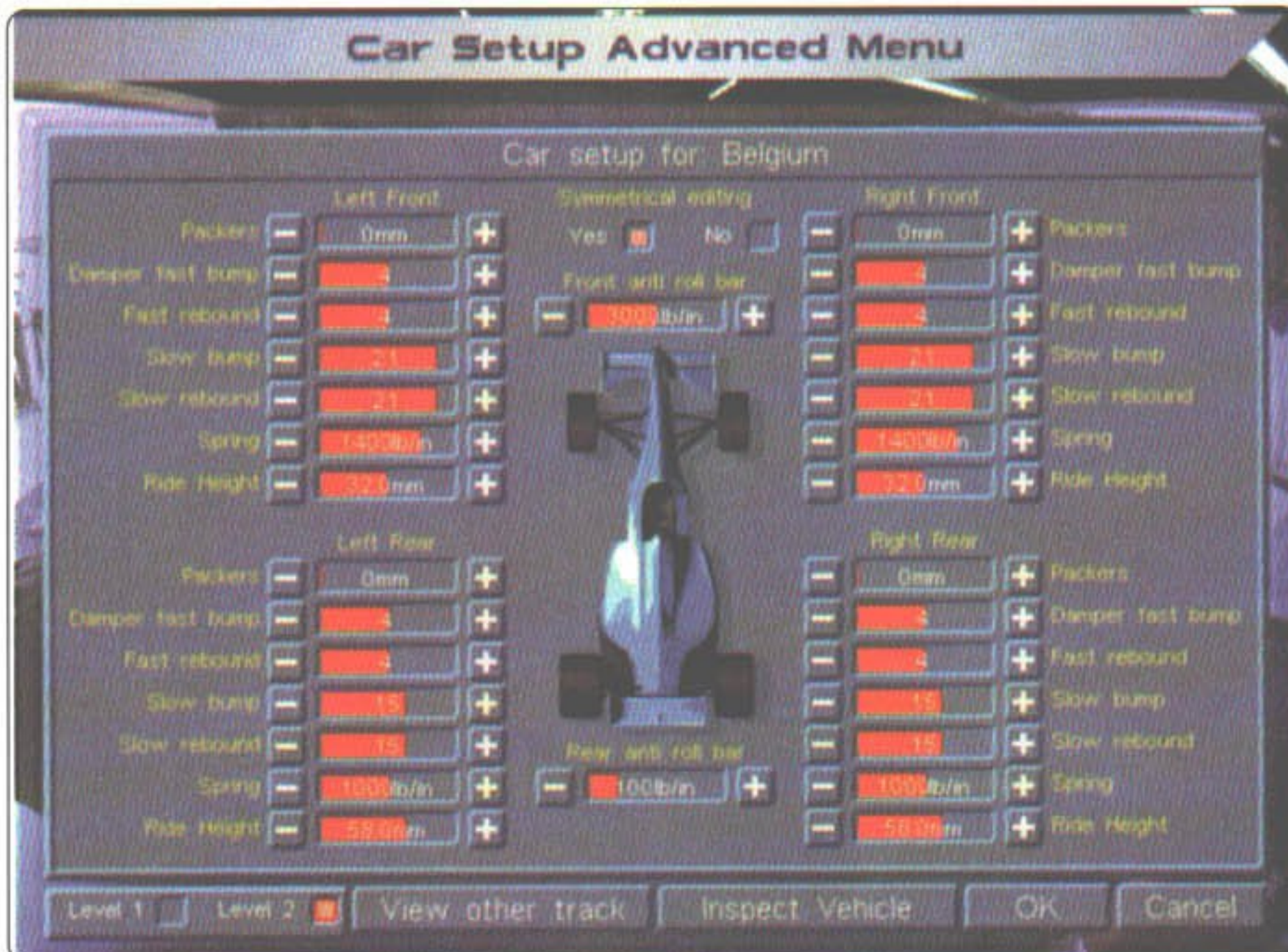


F Obiectele din joc au umbre în timp real, așa... ca să fie mai COOL.

prins bine de tot în joc, că ai început să simți cum se comportă mașina, că ți-ai dori un volan și niște pedale și că e tare greu să fii pilot de F1, chiar fără să-ți trebuiască mușchi la gât și cască de protecție.

Dacă vrei să privești niște scene ca „acolo” și să simulezi

niscaiva „filmări” supărate, te folosești de PgUp, o mirifică tastă care schimbă „camera” prin obiectivul căreia este redată cursa. „Filmări” de lângă roată, de lângă pilot, ba chiar una din fața pilotului (săc, i-am tăiat pe cameraman-i), poți să te bucuri de toate, iar dacă îți reușește ceva spectaculos (un accident, o „decolare”) și vrei să păstrezi scena, n-ai decât să-i dai un „replay” și să salvezi jocul.



F Așa, ce-am zis că modifică astăzi? Ah, da, știu. Uite... punem Damper fast bump=4. La toate roțile, la să vedem acum cum merge hârbu' ăsta. Ahem. 4 ce?

CONCLUZIE

GP2 îți place chiar dacă nu-ți plac cursele de F1. Te entuziasmezi fără să vrei și pe buze îți vin tot felul de mărturisiri. „mie nu-mi plăceau simulatoarele de mașină, erau penibile, dar ăsta... e foarte, foarte mi... frumos”.

GP2 este o opțiune foarte potrivită dacă te pasionează cât de cât mașinile și cursele de F1, măcar așa... la televizor.

Dacă însă chiar ești pasionat de mașini, raliuri, curse și Formule, Grand Prix 2 cu tot noianul de informații (un manual impresionant), cu toată atmosfera, cu tot spiritul Formulei, încetează să mai fie o opțiune, devenind, pe nesimțite, o obligație

P.S. (Hintu' emisiunii)

Ca și în F1GP, dacă folosești „automatic brakes”, mașina nu mai accelerează așa de puternic. Dacă vrei să fii viclean, poți folosi, aici în GP2, tasta F1 (care activează/dezactivează „automatic brakes”), astfel încât pe porțiunile de linie dreaptă să accelerezi puternic, iar în preajma curbilor să aibă grijă calculatorul de excesul de viteză. (Măi, măi, ce șmecherie șmecheră am inventat!). Să nu credeți, însă, că e o metodă care asigură succesul. Nici pe departe.

91

Nu văd altă opțiune pentru cineva care dorește un simulator adevărat

Muzica putea fi un pic mai... altfel. Apoi, ce mai vreți la scoru' ăsta?

THE TERMINATOR

FUTURE SHOCK

Lăudat de unii și ridicat în slăvi de alții, TERMINATOR - Future Shock a apărut pe piață de sub tiparnița celor de la BETHESDA, aceiași care făcuseră și Terminator Rampage, o chestie sinistră din mai toate punctele de vedere.

Să nu plecăm însă la drum cu idei preconceptuate și să vedem ce aduce - mai precis a adus - nou, „fantasticul” Xngine cu care se laudă atâta creatorii TFS-ului.

Jocul este un 1st person view, dar ar fi nedrept, poate, să spunem că este încă o clonă de DOOM. Joci rolul unui soldat luptând în lumea mileniului următor și ai drept inamici, ca într-un adevărat scenariu cu un titlu cuprinzând cuvântul „TERMINATOR”, diferiți roboți și roboate,

toată durata misiunii de scaunul vehiculului, precum Ulise de catargul navei sale, chiar dacă roboții din jur nu sunt tocmai niște suave sirene.



Zzzziup. Zzzziup. Laser-rifle și cu asta... bastaaaaaaaaaaargh!

Engine-ul e destul de performant, teoretic (sări, te târăști, te uiți în sus și în jos, există plafoane, sunt prezente și ceva efecte de iluminare), însă îndeajuns de plin de bug-uri ca să devină săcâitor. E neplăcut să vezi cum laserii cu care te împoășcă robotul

nave, tancuri, drone, mine, mă rog, un întreg arsenal SF.

Ca un adevărat soldat al viitorului știi să folosești o colecție impresionantă de arme, pornind de la un banal cocktail Molotov, trecând prin mitraliere grele, continuând cu arme cu laser și terminând cu devastatorul lansator de rachete. În total sunt 9 arme, fără a mai pune la socoteală țeava cea de oțel și arma secretă, Super-Uzi.

Ai de îndeplinit mai multe misiuni, cerându-ți-se să conduci un jeep ba chiar și o navă aeriană, misiunile de acest gen fiind destul de simpatice. Ce e mai prost, e că nu te poți da jos din mașină/navă ca în Cyberage, pentru a vedea lucrurile mai de-a-proape. Ești legat pe

de după colț, nu prea țin seama de faptul că între tine și el există și altceva decât aer. Se mai întâmplă, câteodată, ca ceea ce se vede foarte bine în lateralul ecranului să dispară atunci când ajunge în centru.

Apoi, harta... o, Doamne, nu-mi dau seama cine s-ar putea orienta pe ea. Ai tot felul de unghiuri de vedere, toate la fel de utile ca și când n-ar fi. Orientarea nu este totuși o problemă ca în Descent, pentru că locurile prin care treci pot fi reținute relativ ușor.

O chestie ce ar putea fi notată ca un plus, este ideea pe care au avut-o creatorii, cum că atunci când stai cu nasul lipit de un perete și tragi cu mitraliera te cam resimți, având în vedere că gloanțele, conform teoriei ciocnirilor din

CATEGORIA: Kill'em all

PRODUCATOR: Bethesda

FORMAT: 1 CD

Resurse

486DX/66
8M
2x CD-ROM

486DX/120
16M
Placa de sunet

Minim

Recomandat

liceu, își schimbă direcția de propagare la suprafața de separare... Hm, încep să uit. :-)

Și totuși, în ciuda acestor lucruri, TFS-ul te prinde. Nu știu cum sau ce face, dar are un feeling onorabil la care participă nu atât aspectul, cât sunetele. Te simți chiar ca un soldat aflat într-o misiune de comando, atent la tot ce mișcă, gata să anihilezi discret cu lansatorul de grenade, orice arahnidă mecanică ce s-ar apropia, gata să te faci una cu pământul la apropierea unui tanc. Mergeam la un moment dat pe marginea unei prăpăstii peste care era un pod rupt și am tras într-un robot aflat pe partea cealaltă. Prin preajmă era și un autobuz răsturnat și când am văzut cum o ia la vale am avut un moment de admirație pentru Bethesda. Da, nu știu cum se face dar, drept să spun, mi-a plăcut mai mult TFS-ul decât HEXEN-ul, chiar dacă nu se compară ca realizare tehnică.

Nu vă fie deci frică să încercați TERMINATOR - Future Shock-ul pentru că eu zic așa: hasta la vista, er... wherever you are... or something.



Un feeling destul de puternic de cuprinde atunci când te „inconcen-trizezi” puternic.

Un engine grafic nu prea performant și, în plus, plin de bug-uri.

DOOM

un plus de... savoare

Cine joacă jocuri pe calculator și nu a auzit de DOOM, este ori surd, ori surd. Jocul a apărut în 1993 și de atunci, monstrul creat de id continuă să bântuie printre gameri, cu același elan. La un an după apariția DOOM-ului, a fost scos pe piață DOOM 2 - Hell on Earth, care s-a bucurat de cel puțin tot atât succes, chiar dacă, după părerea unora (cei de la GO gândesc cam la fel), nu e tot atât de artistic. Nu are rost să vorbesc prea mult despre DOOM, ar fi o jignire la adresa gamerilor din România, de aceea să ne îndreptăm volos spre scopul articolului.

Unul din avantajele DOOM-ului, era acela că existau pentru el zeci de mii de niveluri. Câteva zeci de editoare, mai bune sau mai puțin bune, puse la dispoziția celor pasionați, au dus la apariția acestui număr enorm de misiuni, dintre care unele chiar remarcabile.

Id nu a mai scos DOOM3 (pentru că nu-i cheamă Acclaim), oferind totuși fanilor, câte ceva de jucat în așteptarea Quake-ului. Astfel au apărut Ultimate DOOM - Thy flesh consumed, DOOM - The Master Levels, Final DOOM - Plutonia Experiment și Final DOOM - TNT Evolution.

Ultimate DOOM este un nou episod pentru DOOM, care da, ei singur, mai multă bătaie de cap decât tot DOOM-ul luat la un loc. „The Master Levels” este o colecție de niveluri pentru DOOM 2, create de diferiți demenți, niveluri ce se vor ultra-supăra. Eu le-am încercat și pot să spun că gradul de dificultate variază destul de mult, unele dintre niveluri fiind chiar banale, probabil pentru a da impresia că sunt și ei „master”.

Cele două DOOM-uri finale, sunt două colecții de niveluri care formează fiecare câte un DOOM 2 complet. Ca dificultate, TNT-ul este mai ușor decât Plutonia, cu excepția ultimului nivel (30) care, pe lângă o fază drăguță, unde îți trebuie un dram de minte, ai de înfruntat o combinație structură-monștri, destul de rea. TNT-ul este creat de mai mulți tipi, nivelurile făcute de aceștia fiind adunate, formând un joc care nu are o linie prea clară

De partea cealaltă, Plutonia este creată de Dino și Mario Casali, doi frați se pare și este o „adunătură” tapână de misiunii, care probează destul de bine capacitățile de DOOM-er. „Si nu voi ca să mă laud, nici că voi să te-nspăimânt” spunea un poet celebru. Îi citez și eu, zicându-vă că dacă nu sunteți în stare să terminați DOOM2-ul pe UV (hai, treacă de la mine, fără nivelul 30), nu aveți prea multe șanse să terminați Plutonia... cu conștiința neîncărcată (șansele tind puternic spre zero dacă jucați cu tastele).

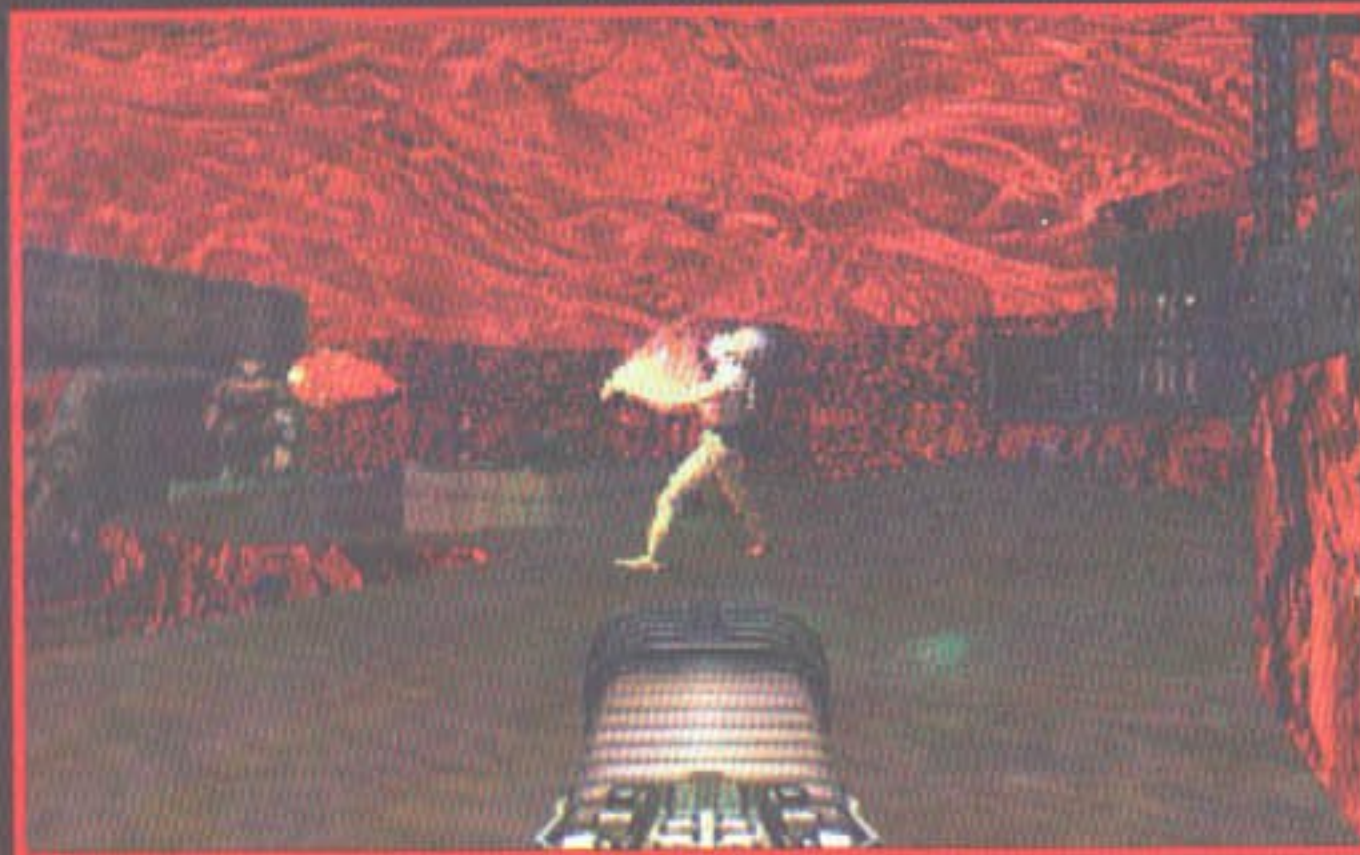
Cum am mai spus, jocul e făcut de doi frați și păstrează de-a lungul a 30 de niveluri, un carecare specific. Din cât mi-am dat eu seama, cei doi au un cult pentru mitralioși, scheletoni și arch-ville, aceștia din urmă devenind la un moment dat niște apariții banale. Dacă ar fi s-adun câtă muniție am consumat de-a lungul întregului joc, cred că aş cocoșa vreo câțiva Arnolzi, Van Dami și alții asemenea sub povară.

Mă apropii de sfârșit (să nu m-acuți că bat... câmpiile patriei) în speranța că am pus capăt disputelor ce cu siguranță există printre gameri, cum că „am văzut eu, scria DOOM3”, „fugi dom'le d'aici, n-ai văzut nimic”. I only say it once (adică, o spun numai odată): NU EXISTĂ DOOM3 și nici nu va exista, cel puțin nu unul făcut de id, ceea ce oricum e același lucru.

Bun, acum fugiți și puneți mâna pe Plutonia, cumpărați o tatstatură bună (sau un mouse bun), luați alături o sticlă cu ceva răcoritor, puneți căștile pe urechi, trageți adânc aer în piept și... ha, ha, să nu vă prind cu prostii de genul IDQD.

P.S. Am fost întrebat cum se termină ultimul nivel de la DOOM 2 (pe bune și nu cu IDCLIP sau alte bazaconii).

Acum am ocazia să o spun „pe post” așa încât să lămuresc pe cât mai mulți în același timp. E banal, simplu și mai cum vreți voi: de pe liftul din mijlocul camerei trebuie să tragi cu RACHETE (vreo trei), exact prin gaura din mijlocul frunții urâtului de pe perete. Se observă destul de ușor că pentru a face asta trebuie să tragi înainte ca liftul să atingă punctul cel mai de sus, pentru că după aia, degeaba mai tragi. După câteva încercări, vă puteți fixa un punct de reper, astfel încât din mișcarea ascendentă a liftului să puteți nimeri ținta respectivă. Succes ! Iar vouă, celor care-ați terminat tastând IDCLIP... sâc !



CHRONOMASTER

Un ultim omagiu adus lui Roger Zelazny



Cred că-i datoram articolul ăsta. Cu atât mai mult cu cât ultima sa creație a fost un joc pe calculator. Nu m-am gândit niciodată că o să scriu un articol despre Roger Zelazny, cu atât mai puțin unul comemorativ. Era unul dintre scriitorii mei de SF preferați. Pe rând am citit „Plăsmuitorul”, „Un trandafir pentru ecleziast”, „Nouă prinți din Amber”, „Drumul iadului”, „Nemuritorul”, „Domn al luminii”, romane sau povestiri care m-au transportat în universuri extraordinare, pline de eroi fantastici și mitologie, sau pur și simplu romane cu atmosferă plăcută, străbătută de un umor discret.

Odată cu cărțile pe care le-am citit, am aflat și câte puțin despre el. Am aflat despre cele 6 premii Hugo și 3 Nebula, cele mai importante distincții ce pot încununa cariera unui scriitor de Science Fiction.

Pentru mine, el nu va rămâne Roger Zelazny, născut la 13 mai 1937, localitatea Clewland, Ohio, absolvent al Columbia University, Master of Arts.

El va fi întotdeauna Charles Render - plăsmuitorul, Corwin - prinț din Amber, Hell Tunner - pilot pe un drum al iadului, Conrad - nemuritorul, Binder - legătorul demonilor sau Rene Korda - creatorul de universuri.

Cancerul este o boală care nu oferă un răgaz prea lung. Acest lucru nu l-a împiedicat însă pe Zelazny să ducă la bun sfârșit ultima sa creație: jocul Chronomaster.

De aceea, de câte ori îmi voi aminti de Zelazny, îmi vor apare în minte cuvintele: „Dedicated to the memory of Roger Zelazny” și zâmbetul său liniștit din fotografia care le însoțește.



Oacă partea de „game design and interaction” a fost făcută de Roger Zelazny și Jane M. Linshold, de programare s-au ocupat cei de la Dreamforge, iar de distribuție Capstone.

În afară de quest-ul propriu-zis, jocul mai conține o biografie a lui Zelazny și o introducere foarte bine realizată, care, prin atmosferă și grafică, generează din plin sentimentul de „coolness” pentru care a fost, de altfel, creată.

De fapt, grafica nu se dezmințe pe întregul parcurs al jocului. În întregime 3D, dă obiectelor și personajelor o aparență de materialitate, de substanță solidă. Muzica, un pic stranie în unele momente, alături de sunete, creează atmosfera unui SF de calitate.

Scenariul jocului ne transpune într-un viitor îndepărtat, unde transformarea altor planete și crearea universurilor artificiale, constituie principalele axe în jurul cărora se învârtă acțiunea.

Te numești **Rene Korda** și ești creator de „pocket universe”-uri. Acestea sunt realități separate de Universul Prim, cel real. Se deosebesc de el prin faptul că legile fizicii și probabilității pot fi modificate până la a obține un univers magic sau unul tehnic. Oricine are îndeajuns de mulți bani (mulți, vă asigur), își poate permite să angajeze un creator care să-i construiască, așa cum își dorește, propriul univers.

Dar, iată că apar și unele probleme. Cineva reușește să închidă două dintre aceste „pocket universe”-uri, adică să le aducă într-o stare de stază temporală. Fiind unul dintre cei mai buni în meseria ta, guvernul Pământului apelează la tine pentru a descoperi cine se face vinovat de shut-down-area celor două lumi și pentru a le scoate din starea de stază.

Auranus și **Urbs**, universurile în cauză, sunt materializate în două sisteme solare, având două, respectiv o singură planetă, locuibile.

Jester, numele navei tale, este și numele inteligenței artificiale care te însoțește în periplul tău și care te ajută din când în când.

Auranus este un univers magic ce pare desprins din „1001 de noți”. În drumul tău prin deșertul care acoperă lumea ce trebuie s-o explorezi, vei întâlni spirite închise în amfore, covoare zburătoare, negustori șmecheri, haremurii, capcane, magicieni, castele fantomă și tot restul.

La polul opus, Urbs e o lume tehnică, militarizată, cu arme minune, sabotaje și

CATEGORIA: **Quest**

PRODUCATOR: **Dreamforge**

FORMAT: **1 CD**

Resurse

486DX/33
8M
SVGA
2x CD-ROM
Mouse

Minim

486DX/120
16M
4x CD-ROM

Recomandat

PHANTASMAGORIA 2: A Puzzle Of Flesh



Dacă vrei să vezi de ce un proaspăt externat dintr-un spital de boli nervoase începe să vadă și să audă chestii ciudate; dacă vrei să descoperiți de ce prietenii acestuia se sting ca muștele, va trebui să jucați continuarea celui mai bine vândut joc de la Sierra. Ca să-i cităm pe producători, în așteptarea Phantasmagoriei 2 - A Puzzle Of Flesh, ar trebui să vă pregătiți pentru ce poate fi mai rău.

PRIVATEER 2: The Darkening

Unul din cele mai bune jocuri de la Origin, își va merita în curând numele de serie. Privateer 2 - The Darkening vă oferă o nouă perspectivă 3D, SVGA, asupra luptelor din spațiu, combinând în același timp acțiunea cu economia, la fel cum primul combina economia cu acțiunea (sunt tare).

THE LOST VIKINGS 2



Simpaticii vikingi trimiși în misiune de către Interplay, au reușit să scape de pe clasicul format floppy și sunt gata să se întoarcă pe CD. Merită, se pare acest dezmăt, promise fiind o grafică îmbunătățită și ceva secvențe animate de clătit ochii și încălțit simțurile.

NASCAR RACING 2



Nascar Racing, cunoscutul și destul de apreciatul joc al firmei Papyrus, e pe cale să fie continuat cu Nascar Racing 2. Vi se vor oferi peste 100 de elemente oficiale, 16 circuite reale, grafică SVGA, acțiune și viteză la superlativ, precum și posibilități multi-player (8 jucători în rețea, 2 prin modem).



**Sus: Natură moartă
fără steag**

**Dreapta: Tot fără steag
și... tot moartă**



câmpuri de luptă.

Obiectele găsite nu pot fi transportate dintr-un univers în altul, dar pot fi înregistrate în memoria navei, pentru a fi folosite la întoarcerea în universul de unde au fost luate. Asta face ca Urbs și Auranus, să devină două povești diferite, fără o prea mare legătură între ele. Acțiunea jucătorului într-unul din cele două universuri, nu influențează celălalt univers. Poți progresa fie în una, fie în cealaltă dintre lumi, după cum dorești.

Ca de obicei, Zelazny nu s-a putut abține și a creat o lume complexă, enciclopedia aflată pe nava ta, venind să o confirme. Noutatea nu constă în existența enciclopediei în sine, ci în faptul că informațiile ei îți vor folosi în timpul jocului, care abundă în idei și concepții noi.

După spuneam, locurile pe care le explorezi, sunt încremenite în stare de stază temporală. Ca să te poți plimba liniștit pe acolo, ai la tine ceea ce se numește „bottled time“, care creează un câmp în jurul tău, în interiorul căruia timpul curge normal. Tot ce interferează cu acest câmp, își continuă mișcarea începută înainte ca timpul să se oprească și se oprește atunci când iese din el. Așadar, trebuie să fii atent când treci pe lângă o mașină, care s-a aflat în plină viteză...

Jocul e un quest. Interfața, deși complicată la prima vedere, se reduce la clasicele push, use, move, walk, talk etc. Ce obiecte „de lucru“, dispui de un „direction finder“ care te ajută să găsești cheia universului respectiv și de o/un „universal tool“, care, pe lângă alte funcții, reușește să se adapteze legilor universului respectiv (pentru a deveni unealta perfectă) și chiar să le influențeze în anumite cazuri.

Ce aș mai putea spune? Quest-ul e destul de dificil. Diferite obiecte pot fi folosite în aceeași situație, sau același obiect poate fi folosit în diferite situații. În unele cazuri se mai și moare, asta făcând „autosave“-ul să devină într-adevăr util.

În sfârșit, este un quest select, este ceea ce numesc eu, un quest bun și dacă nu mă credeți, luați-l și jucați-l.

75

Un quest bazat, recomandat celor pasionați. N-ar strica să fie așa... un pic mai tari la quest-uri.

Niște probleme la secvențele animate de prin joc (sunt cam monotone). O oarecare neoptimizare.

Dark Seed 2

Bu Hu Hu! Darkseed s-a întors înapoi. Pleonasm sau nu, lumea imaginată de demonii de la Cyberdreams - firma cu oaia electrică, este gata să ne înghită din nou, chiar când Darkseed era pe cale să se piardă în negura uitării.

CATEGORIA: **Adventure**

PRODUCATOR: **Cyberdreams**

FORMAT: **1 CD**

Resurse

**486DX/33
8M
SVGA
Windows 3.1
2x CD-ROM**

Minim

**486DX2/66
12M**

Recomandat

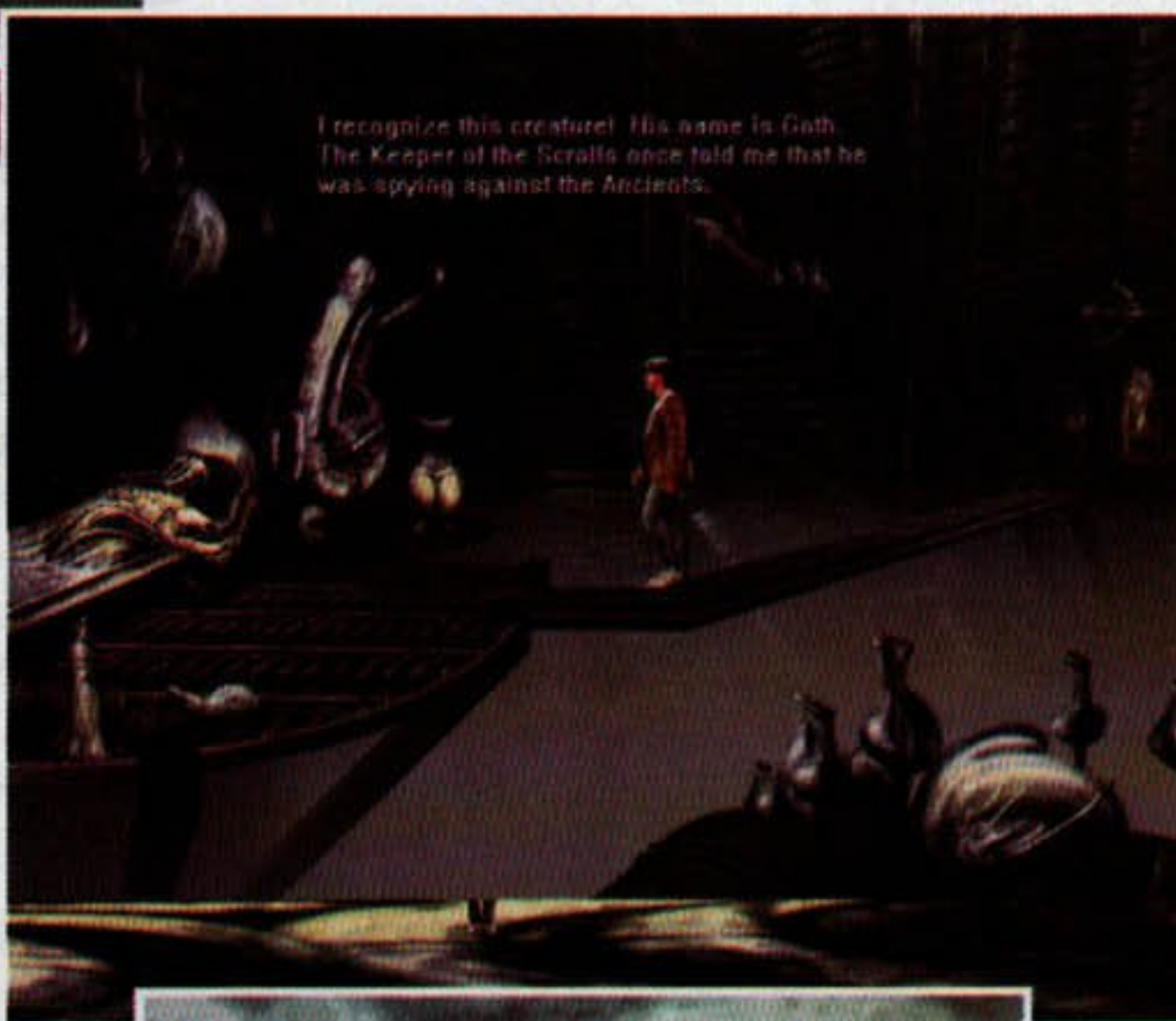


O casă normală dincolo de care se află o lume de coșmar. Un tânăr sub a cărui banală aparență se ascunde un potențial salvator al omenirii.

Darkseed 2 a apărut anul trecut, însă un Remember ar fi fost, fără îndoială, timpuriu. Cei care au jucat Darkseed, cunosc

spus până aici neavând alt rol decât acela de a stârni un interes, cât de cât notabil. hai să vă zic vreo două și despre cum arată și se-aude jocul.

Retina simte în



deja câte ceva despre scenariu. Pentru cei mai năpăstuiți iată câteva puncte de reper:

- tu ești ziaristul american, omul banal care ascunde o inimă de erou sub haina de funcționar și tenul de om trăit la oraș

- extraterestrii din The Dark World îți plantează în creier un embrion de... ceva rău, care urma, după spusele lui Răzvan, „să dea buleală“.

- ajutat de „The Keeper of the Scrolls“ și de „Mănuitorul de mouse“, reușești să scapi de chestia din creier și să ieși la un oarecare liman

Ajutat de firma Cyberdreams, țărnela la care tocmai ai ieșit, se surpă și te trezești până la gât în morcila mizeră a acuzațiilor calomnioase. Acuzat de uciderea lui Betty, o tipă cu rol important în prima parte a jocului, nu găsești altă soluție decât chemarea în ajutor a „Mănuitorului de mouse“, care, trebuia lui cum, trebuie să te scoată la un țărnela mai solid.

Mocirla acuzațiilor mai este combinată și cu ceva nisipuri mișcătoare, create de planurile secrete ale celor ce-și spun „The Elders“, planuri nu foarte pline de binefaceri la adresa pământenilor. Mai ai, deci, de salvat, pe lângă propria persoană, o oarecare rasă umană.

Eh, astea sunt treburi care o să le vedeți la fața locului, ceea ce v-am

funcție de refresh-ul monitorului, care este funcție de rezoluția în care este pus Windows-ul, care este mediul în care se joacă Darkseed 2, care este... full screen la 640x480. Strămoșul Darkseed-ului avea, atunci când a apărut, o grafică ciudată, diferită de restul jocurilor și foarte bună. Darkseed 2 păstrează caracteristicile primului, așa cum la producătorii l-au păstrat ca designer pe H. R. Giger, tipul puțin țicnit care a conceput monstrul Alien. Astfel se face că atmosfera din Darkseed 2 nu este cu nimic mai puțin sumbră, cu nimic mai puțin stranie decât cea din cadrul strămoșului întemeietor. Dark World-ul are aceeași paletă de culori terne, combinată cu un design Giger-ian și este populată de aceleași ființe stranii.

Timpanul simte full speech-ul din joc, pentru că Dark Seed 2, fiind un joc de CD (pe cuvânt, mă întreb de fiecare dată de ce mai specific lucrul ăsta, clar, de altfel, ca oglinda prin care se trece în Dark World), are toate dialogurile „vorbite“ astfel încât poți să auzi în sfârșit timbrul vocii personajelor și să vezi dacă ți le-ai închipuit corect

Game Over-ul simte, deși nu foarte tare că jocul este un quest care, în caz că v-a plăcut prima parte (ar cam fi cazul) poate fi o opțiune potrivită. Ne-am bucurat, deasemenea, că băieții cu vise cibernetice nu au căzut în patima jocurilor care sunt,

chipurile, filme interactive (gen Phantasmagoria). Grafica e muncită, sunetele la fel, ideea nu e de lepădat, feeling-ul merge, fiind influențat foarte puternic de imaginația și puterea de extrapolare a fiecăruia. Rămâne să jucați, să judecați și să ne dați dreptate sau cu parul în cap. Oricum, ar fi bine să nu zăboiți prea mult în fața oglinzii..., nu de alta, dar nu i-am dat scor, așa că nu se știe.

CRUSADER

NO REGRET

V-ați întrebat vreodată, ce face o echipă de programatori după ce termină un proiect important la care a lucrat multă vreme? „Respectiva echipă se va culca pe o ureche, sau se va apuca voinicește să facă programul din nou (‘upgrade’) pentru a scăpa de interminabilele ‘bug report-uri’ primite zilnic ;-)” vor spune unii. Ei bine, răspunsul corect este da și nu. Da pentru... știm noi cine, iar nu pentru restul lumii în general, sau firma Origin, în particular.

Impresionați de impactul produs de **Crusader: No Remorse**, autorii acestuia s-au pus pe treabă, rezultatul purtând numele **Crusader: No Regret**. Jucătorul este pus în pielea aceluiași Silencer care se răzvrătise împotriva foștilor săi stăpâni

misiunea, cumperi arme și te odihnești.

Cu toate că este preluat din **No Remorse**, engine-ul este mult îmbunătățit și asigură o mai mare libertate de acțiune, solicitând în schimb o mai mare dibăcie din partea jucătorului. Mă refer aici la posibili-

tatea eroului de a înainta sau de a se rostogoli din poziția a cărui nume îl folosim noi pe post de rubrică (stând pe vine) și la dificultatea sporită datorată adversarilor umani, care nu

CATEGORIA: **Actiune**

PRODUCATOR: **Origin**

FORMAT: **1 CD**

Resurse

**486DX2/66
8M
SVGA
2x CD-ROM**

**Pentium 100
16M
Placa de sunet
4x CD-ROM**

Minim

Recomandat

pe un culoar unde nu se zărea nimic în mișcare, deoarece nu exista nimic care să te surprindă, în timp ce în **No Regret** oricând se poate rostogoli un om ascuns după vreo cutie. Mai mult decât atât, este imperativ să distrugi *toate* elementele de decor pe lângă care treci, deoarece un banal dulap sau automat de Coca-Cola se poate transforma într-un robot, situație cam neplăcută dacă ținem seama de faptul că respectivul agregat este destul de eficient. Noul ‘motorăș’ se comportă mai realist și prin modul în care apreciază ‘stricăciunile’ pe care ți le administrează în funcție de situația în care te afli. Nu mai este posibilă trecerea



Sus: Acestea sunt efectele a 3 din cele 5 arme prezentate.
Dreapta: Lor trebuie să le mulțumim pentru Crusader.

(World Economic Consortium), făcându-i să le pară rău pentru planurile pe care le puneau la cale, prin distrugerea unei importante platforme orbitale. Acțiunea din **No Regret** este o continuare deloc forțată, în care jucătorul trebuie să se infiltreze în „Darkside Station“, o bază selenară controlată de „Lunar partnership“, alianță considerată ca fiind cel mai important predecesor al WEC. Întrucât te afli pe teritoriu inamic, trecerea de la o misiune la alta (jocul are 10 nivele) se face imediat, fără să mai existe clasicul nivel intermediar în care primești

mai stau pe loc când tragi în ei, ci se fereșc, făcându-te să irosești muniție și răbdare.

Dacă tot a venit vorba de idei noi și dificultate, atunci ar trebui prezentate câteva mai semnificative. În **Crusader**-ul original, puteai să mergi liniștit



printr-o flacăra sau jet de gaze, deoarece subiectul nostru va lua foc sau va fi congelat relativ instantaneu. De asemenea, există

PL-1 „Unifier” Plasma Rifle

Greutate	3.7 kilograme	Rată de tragere	12 focuri/secundă
Rază de acțiune	40 metri	Consum	80 unități energetice/foc

Singura armă pe bază de plasmă din dotarea WEC. Folosește un fascicol de plasmă care este canalizat cu ajutorul unui câmp magnetic. O lovitură directă poate dezintegra un om fără scut de protecție, arma fiind în același timp eficientă împotriva vehiculelor și a roboților, datorită calităților incendiare. Este folosită în general de trupele de commando militare și de echipele speciale de intervenție.



XP-5 „Broiler” Microwave Projector

Greutate	5.9 kilograme	Rată de tragere	5 focuri/secundă
Rază de acțiune	25 metri	Consum	140 unități energetice/foc

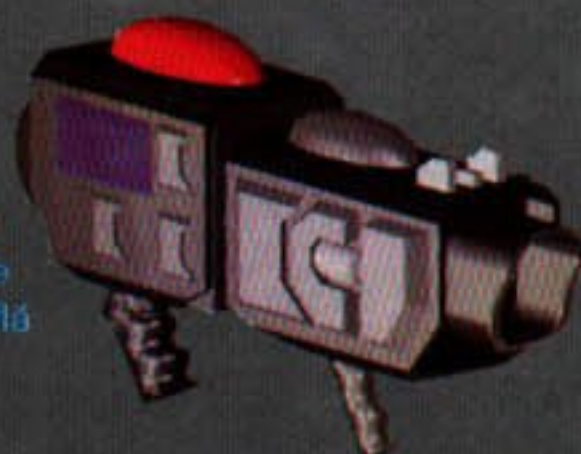


Această armă trage un fascicol concentrat de microunde de intensitate foarte mare. În cazul unei ținte umane neprotejată, este capabilă să lichefieză instantaneu țesuturile, iar în cazul mașinilor produce interferențe în circuitele electronice precum și efecte similare expunerii la temperaturi foarte înalte.

UV-9 „Pulsar” Ultraviolet Rifle

Greutate	5.7 kilograme	Rată de tragere	15 focuri/secundă
Rază de acțiune	50 metri	Consum	210 unități energetice/foc

UV-9 produce o undă de energie ultravioletă care are tendința de a incendia orice substanță cu care intră în contact, fiind capabilă de a arde în totalitate carnea unei ținte umane lipsită de scut. UV-9 se află încă în faza de prototip.



LNR-81 „Liquefier” Catalytic Cartridge

Greutate	6.4 kilograme	Rată de tragere	4 focuri/secundă
Rază de acțiune	33 metri	Consum	Nu se aplică

Această armă propulsează un recipient ce conține un catalizator cu spectru larg, care rupe legăturile dintre moleculele organice. Efectul asupra oamenilor este catastrofal, substanța fiind capabilă să transforme un corp omenesc într-o gramăjoară de materie semi-solidă într-o fracțiune de secundă. Este eficientă și asupra roboților, deoarece le compromite funcționarea prin distrugerea aliajelor din care sunt compuși.



BK-16 „Crystallizer” Molecular Inhibitor

Greutate	6.7 kilograme	Rată de tragere	3 focuri/secundă
Rază de acțiune	30 metri	Consum	Nu se aplică

Una din cele mai avansate arme bazate pe proiectile. BK-16 trage cu un cartuș de 12 cm care, în momentul impactului, creează un câmp ce inhibă agitația termică a moleculelor aflate în componența țintei. Ținta umană este ucisă instantaneu, deoarece efectul este similar expunerii pentru câteva minute la 0K, iar roboții se apleg cu stricăciuni masive ale sistemelor hidraulice.



zone contaminate unde 'sănătatea' este decrementată cu regularitate. Se poate vorbi de un progres și din punctul de vedere al provocării, ăăă... intelectuale, puzzle-urile ce trebuie rezolvate fiind mai numeroase și oarecum mai dificile. Spre exemplu, anumite camere de luat vederi sau tunuri sunt protejate de un câmp de forță ce face imposibilă distrugerea lor imediată. În aceste situații, jucătorul trebuie să distrugă mai întâi generatorul care produce câmpul respectiv, găsirea acestuia făcându-se de regulă prin urmărirea cablului ce asigură legătura între cele două. Dar ce te faci, dacă la un moment dat cablul dispare într-un perete și nu mai apare nicăieri prin zonă? În cazul acesta, se cheamă că generatorul este ascuns pe undeva, iar tu va trebui să arunci în aer ceva cutii, butoaie și geamuri pentru a ajunge la el.

Din cauză că aceste modificări nu erau suficiente pentru un sequel scos de o firmă care se și ne respectă, au apărut roboți noi (unii cu capacitatea de a împrumuta forma obiectelor din jur), iar cei vechi au fost perfecționați și înzestrați cu arme mai eficiente. Deoarece nu ar fi fost cinstit să te lase doar cu vechiul arsenal, în timp ce opoziția lucrează după ultimele standarde, autorii au pus deoparte câteva și pentru bietul Silencer, care dispune astfel de nu mai puțin de 12 arme, una mai radicală decât alta. Pentru a vă face o idee mai precisă am prezentat cinci dintre cele mai spectaculoase aditii la respectivul arsenal.

Engine-ul grafic este și el îmbunătățit: există texturi mai detaliate, iar toate efectele speciale cum ar fi congelările, geamurile sparte, dezintegrările și exploziile sunt mai 'cool' și se mișcă mai bine. Capitolul video afișează un nou engine (asemănător celui din Wing Commander IV) care redă filmele în 65.536 culori în loc de 256 cu cât eram obișnuiți.

Pe partea de sunet, sistemul Asylum este folosit în continuare, singura deosebire fiind cei 16 biți ai samplerilor în loc de 8 (deja nu ne mai miră). Muzica este la fel de antrenantă ca și în prima parte, vina fiind a meseriașilor de la Straylight Productions, cunoscuți și pentru colaborarea cu Epic Megagames.

Indiferent dacă ai jucat sau nu Crusader: No Remorse, toate acestea ar trebui să te facă dornic să pui mâna pe... tastatură și să joci nițel. Nu vei Regreta.

91

Grafica și sunetele deosebite precum și provocarea pe care o oferă, îl fac să fie un sequel perfect.

Chiar că nu știi ce aș mai dori de la jocul ăsta, poate doar opțiune de multiplayer.

RAYMAN

Dac-ar fi să ne gândim la o firmă franceză de jocuri, probabil că Delphine Software ar fi prima. Să ne amintim însă că, deși francezii nu sunt fantastici în general, mai există o firmă cu un nume nu foarte răsunător: UBISOFT.



Bine, bine, foarte protocolar până acum da' ce ne-a adus UBI pe hard? Ei, de fapt jocul, pe numele său RAYMAN, vine pe un CD și este unul din primele jocuri de sărit-fugit care se lăfăie pe acest atât de laudat-înjurat suport.

Așadar, ce e atât de grozav ?

GRAFICA ȘI ANIMAȚIA

Rayman are un stil de grafică ce iese un pic din diagrama trasată până acum pentru jump'n run-uri de către atâtea generații de Aladdin și Jazz Jack Rabbit. Deși jocul e 2D, grafica dă un sentiment de, ăă... materialitate, ca să zic așa. E drept, la impresia de spațiali-

tate contribuie și faptul că animația e pe două planuri.

Rayman nu este SVGA, dar e lucrat extrem de bine, iar producătorii nu au dus lipsă de idei și umor. Personajul tău, precum și inamicii publici sunt cât se poate de haiosi, așa că să nu vă mirați când, din glonțul tras de mustăciosul cel rău, va ieși, agresivă, o mână cu un ciocan de bătut șnițele. Pe urmă, ce se mișcă-n zonă, se mișcă natural. Rayman cel puțin, face niște figuri de te minunezi când îl vezi și are un mers de raper cât se poate de potrivit cu figura de punkist.

SUNETUL

... e perfect ok. Nu prea ai cum să spui despre sunetele unui J&R că sunt extraordinare pentru că, în general, nu sunt. Oricum, dai cu pumnul, pocăne, mergi, tropăie, sari... jumpăie. Muzica e poate mai importantă pentru că pune un umăr destul de vânjos la crearea atmosferei.

JUMP'N'RUN

Cât de minunată este realizarea, probabil că jocul tot ar fi fost monoton, așa că Rayman cel fără articulații (las' că-l vedeți voi) știe să facă o groază de lucruri. Omul nostru nu numai joacă șotronul, ci știe și nițel box, o felie de alpinism, niscaiva tehnici de călărit tânțari, o puzderie de lucruri folositoare. Nu le știe de la școală, ci de la zâna cea bună care-l ia la o ședință de meditații din nivel în nivel, învățându-l câte o chestie nouă.

Cum e și anormal, ca la școală, pe măsură ce acumulezi cunoștințe, lucrurile devin din ce în ce mai îmbârligate, singura scuză fiind că se sporește farmecul jocului, cerându-ți-se și un dram de minte, pe lângă carul cu reflexe inumane.

Apropos de reflexe, Rayman cere destul de mult de la jucător și, de n-ar fi fost permisă

CATEGORIA: **Jump'n'run**

PRODUCATOR: **Ubi soft**

FORMAT: **1 CD**

Resurse

**486DX/33
8M
2x CD-ROM**

Minim

**Pentium 90
12M
Placa de sunet
Taste rezis-
tente**

Recomandat

o salvare (o bilă albă pentru Ubisoft, una neagră luciosă pentru... să zicem Disney), ar fi fost chiar frustrant. Așa însă, fiecare e liber să încerce de un număr de ori, limitat numai de propria rezistență fizico-psihică. Poți, așadar, să salvezi, să te duci să mănânci și să te întorci pentru a relua jocul, ghiftuit și cu poftă de sărit. Sună mai bine decât în cazul Aladdinului la care, dacă ești băiat bun și nu folosești Game Wizard-ul pentru a salva, ori joci 4 ore ca să-l termini, ori... asta e.

COROLAR

Toate bune și convingătoare, sper. Eu zic să nu ratați jump'n run-ul ăsta că ar fi păcat și apoi, cum ați putea să nu faceți cunoștință cu popularul Caloian aka Rayman?



Joc de bază pentru cei pasionați. Vine cu unele idei noi.

Pentru un jump'n run cere cam mult.

REMEMBER?

Cyberpunk

A apărut mai întâi ca un nou stil de SF, apoi înțelesul termenului s-a lărgit, devenind un nou curent în artă - pentru unii, un mod de viață - pentru alții. Cyberpunk-ul desemnează genul de grafică, muzică, creații în general, care exprimă și la a căror geneză sunt folosite tehnologii de ultimă oră. Benzile desenate sau romanele cyberpunk, prezintă un viitor apropiat, supertehnologizat, plin de hacker-i, net-surf-eri, inteligențe artificiale, universuri virtuale, implanturi inteligente, interfețe neuronale, nanotehnologii și altele asemenea. Cyberpunk-ul nu este doar atât. El a devenit o adevărată mișcare socială, cu legi proprii. Este un nume pentru cei care, petrec deja mai mult timp în rețea, decât pe stradă. Nu spun că asta e bine sau rău, ce vreau să spun e că, din toate universurile posibile ale zilei de mâine, viitorul înfățișat de scriitorii de cyberpunk este cel care ne bate la ușă.

3:13 am. O oră potrivită pentru somn, nu-i așa? Dar nu atunci când joci de zile și nopți întregi BLOODNET.

Ce se întâmplă? Te afli în anul 2094, în pielea lui Ransom Stark, actualmente mercenar, fost angajat al unei companii care aproape stăpânește New-York-ul. Ceea ce a părut o afacere excelentă pe toate planurile, se sfârșește cu mușcătura unui vampir. Lupta disperată pentru redobândirea umanității începe...

Ajunți repede să-ți dai seama că nu este chiar atât de simplu, că primele piste pe care le ai nu duc nicăieri și începi să fii atent la ce se întâmplă.

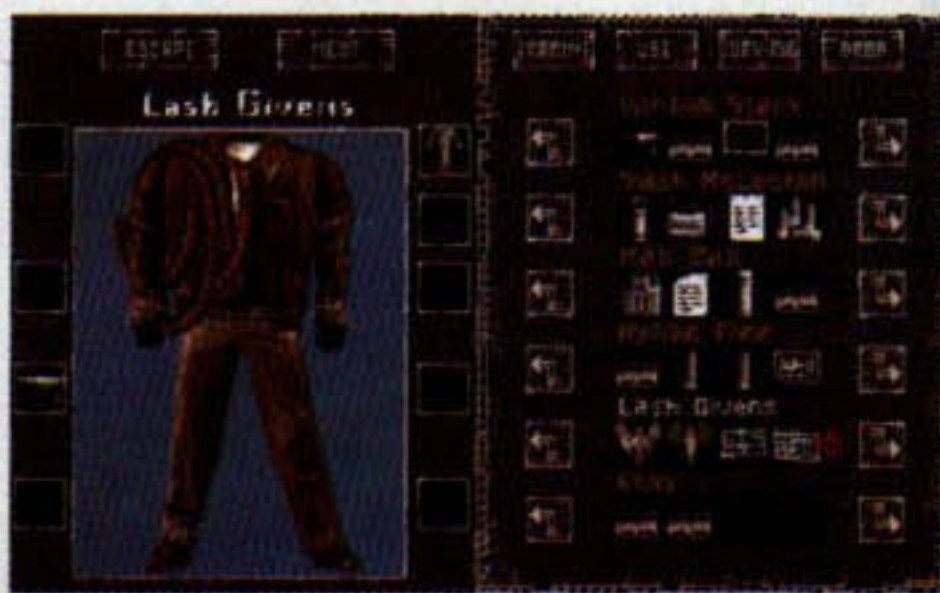
Bloodnet este făcut de Microprose, a fost și mai este un joc excelent, în pofida vârstei (născut în 1993). Combinația quest-RPG-strategie este absolut senzațională. Aș spune chiar că este ceva cu totul nou, dacă nu ar data de acum câțiva ani. Încercarea de a ajunge la bun sfârșit prin metode de tip quest nu e suficientă. Deși la început așa pare a fi, strategiile îți sunt repede date peste cap, faptul că jocul e ccontra cronometru Producătorii avertizează încă de la început: „The story is completely non-linear”. Cu alte cuvinte, e necesar totuși să urmezi o strategie. Dacă urmărești la un moment dat un singur scop, îți irosești timpul, care este oricum, limitat. Multitasking-ul este singurul care te salvează.

Să spunem ceva și despre secvențele de

luptă. Ai la dispoziție un mare număr de arme din toate generațiile, de la pistol până la injectoarele de nanomașini. High-tech, dar cea mai bună armă rămâne tot bătrânul shot-gun. De asemenea ai posibilitatea să folosești bio-arme care se „hrănesc” din propriul tău corp (dar nu vi le recomand). Există o gamă completă de armuri, de la clasicul Kevlar până la costumul inerto-radioactiv, care au rolul să te apere în același timp de plumb sau laser. Nu vă lăsați amăgiți de opțiunea „free combat”. Este mult ai bine trasezi directive fiecărui coleg de gașcă. Dacă mai folosești un Doppelganger (care proiectează 5-6 imagini holografice ale tale) și un Mirror Master (care te face să arăți ca orice combatant, la alegere) succesul e asigurat.... doar să nu lupți cu vampiri.

Un element ce a devenit clasic la Microprose se păstrează și aici: personajele au caracteristici ce pot fi îmbunătățite. Varietatea mijloacelor de „upgrade” este extremă: de la experiența de luptă, la modificări ale egoului în cyberspațiu, trecând prin folosirea drogurilor inteligente și a implanturilor.

Atmosfera jocului merită 5 stele, plus una adițională, pentru extraordinara eficiență a folosirii fiecărui bit. Textele îți iau ore bune numai pentru a le citi (ar fi bine să vă înarmați cu un dicționar) iar scenariul poate constitui un subiect numai bun pentru un Cyberpunk. Grafica nu e decât VGA și există prea mult



Sus: Poți căra până la 96 de obiecte. Promițător nu?
Dreapta: Coliba unchiului Van Helsing.

dinamism, dar este foarte credibilă. Muzica te face să te întrebi serios dacă strănepoții noștri vor asculta așa ceva. Intriga este foarte complexă (ca și personajul central de altfel). Ai doi dușmani principali: vampirii și marii ștabi, care, eventual, sunt același



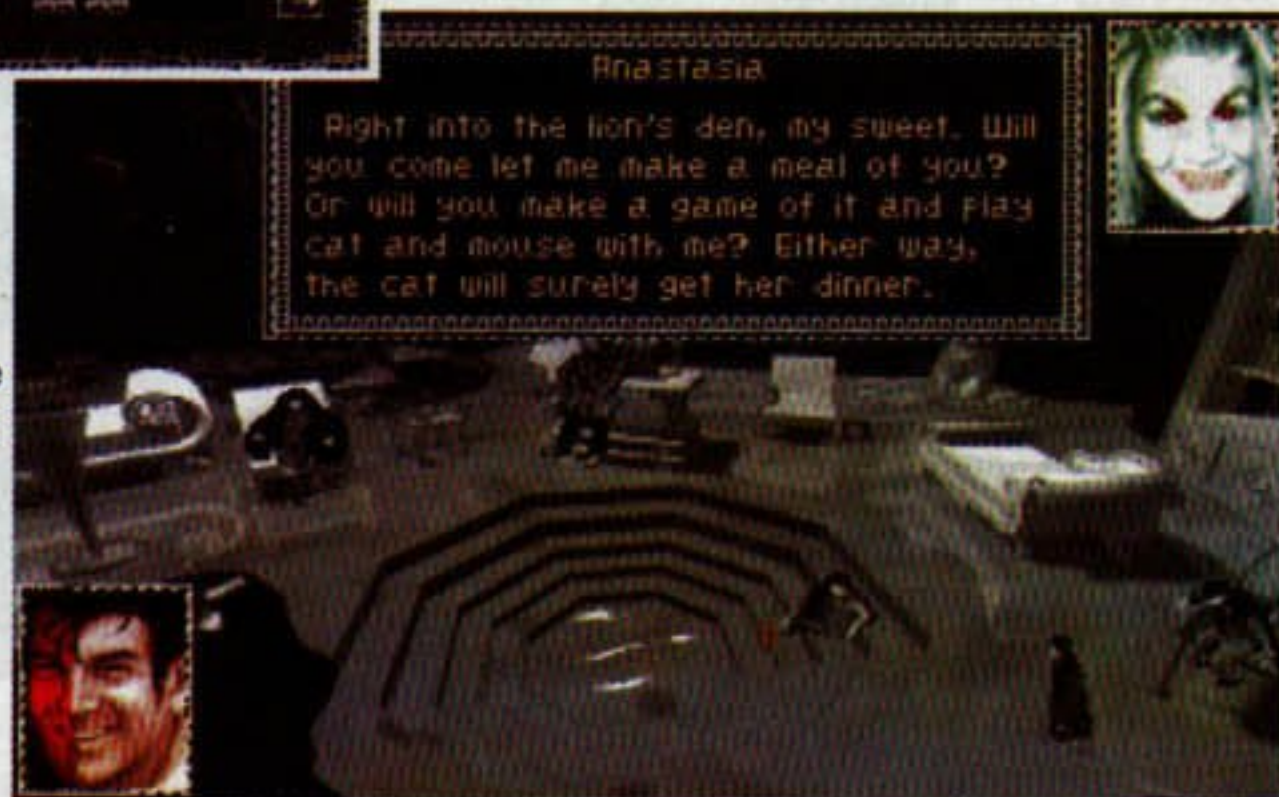
6 Cățiva din tipii viitorului

lucru și o serie de inamici accidentali din lumea interlopă. Din fericire, poți anaja niște mercenari de nădejde iar majoritatea demenților drogați din joc au interese comune cu tine. Fără această atmosferă, ar fi fost un joc original și foarte tehnic.

Personajul tău poate fi generat aleator, însă ai opțiune de generare manuală ce constă într-un chestionar, al cărui scop e să creeze un personaj cât mai apropiat de propria personalitate a jucătorului. Ideea este genială, dar, ca orice lucru nou, nu merge bine din prima. Din păcate poți crea aleator un personaj mult mai puternic.

În Bloodnet o bună parte din acțiune se petrece în cyberspace. Reprezentarea acestuia nu este impresionantă ca aspect, dar e îndeajuns de complexă și originală ca să câștige respectul și chiar admirația unuia care are habar de problemă.

În concluzie, aș putea spune că Bloodnet e un copil minune cu defecte ce țin numai de vârsta lui. Dacă vrei ceva evoluat din punct de vedere al conceptului, aveți insomnia sau vrei să căpătați, este una din cele mai bune opțiuni.

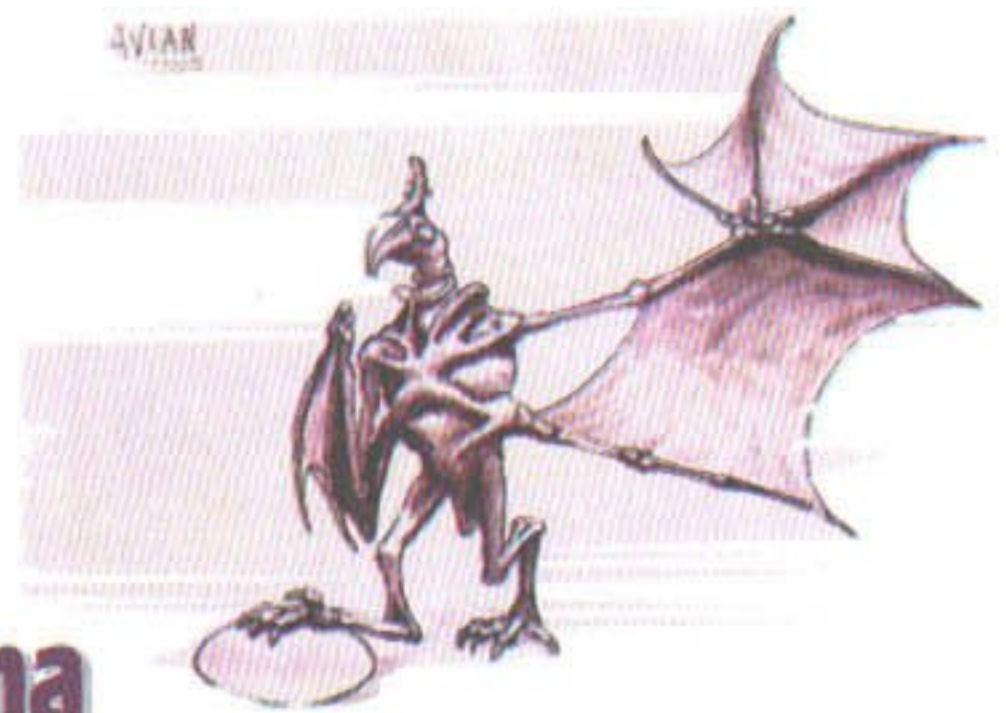




De la Sierra:

Rama

Rendez-vous cu Rama



Poate că ați auzit de „Rendez-vous cu Rama” și poate știți că este considerată una din cele mai bune creații ale lui Clarke. Dacă sunteți un cititor pasionat de SF, probabil că ați și citit-o, alturi de continuarea sa, Rama 2 - Return of Rama. Ceea ce probabil nu știți este faptul că Gentry Lee, coautor la cel de-al doilea roman și totodată fan al jocurilor de la Sierra, în ultimii 12 ani, a avut ideea de a transpune lumea ramană într-un joc pe calculator. Ideea a apărut în urmă cu doi ani și a reușit să-l entuziasmeze și pe Clarke însuși.

Așa a urmat cărții Rama, jocul Rama.

CARTEA - Pentru jucătorii care nu sunt la curent cu acțiunea cărții, o să fac o scurtă prezentare. Într-un viitor apropiat, sistemul nostru solar este vizitat de o uriașă navă cilin-

drică, de origine extraterestră. Echipa trimisă în interior, e confruntată cu existența unei adevărate lumi interioare artificiale, care funcționează după legi greu de înțeles și care pare abandonată de creatorii ei. Ca pentru a mări misterul, nava, după ce folosește energia soarelui, părăsește sistemul solar, fără a acorda nici o atenție locuitorilor acestuia. Numele de cod al straniei apariții: Rama (una din încarnările lui Vishnu, zeu indian)

Volumul doi răspunde, odată cu explorarea unei nave identice, unora din întrebări, dar numai pentru a pune altele în loc. Nu am pretenția că pot prezenta în două vorbe ceea ce Arthur Clarke a prezentat în câteva volume, așa că, pentru alte relații, vă recomand călduros cartea.

JOCUL - Ceea ce trebuie să știți voi ca jucători, e că tipul de joc este quest, presărat din plin cu puzzle-uri. Scenariul jocului este un melanj între acțiunile primelor două volume. Faci parte din echipa de 12 exploratori trimisă să ia primul contact cu nava ce avea să constituie lumea ramană. Te afli la bord, ca înlocuitor al unui membru din echipaj, mort în condiții misterioase, la patru ore după contact.



F Arthur C. Clarke și Gentry Lee, cei doi care au scris „Return of Rama”

Scopul tău este explorarea acestei lumi, descoperirea secretelor sale, deși acestea formează numai o parte din acțiunea jocului.

Dintr-un interviu cu A.C.C. se desprinde ideea că jocul va fi excelent realizat. Grafică, acțiune, intrigă, toate vin să contribuie la crearea atmosferei de mister și enigmă. Din ce am văzut noi până acum (jocul va apare în jurul Crăciunului), este genul de joc care îmbină personajele filmate, cu un decor făcut în întregime pe calculator. Totul este „desenat” destul de bine (peste 3000 de scene 3D), însă principalul atu îl constituie intriga, misterul, sentimentul de explorare, pe care ți le aduc cei 4.000 de km pătrați ce constituie suprafața interioară a imensului cilindru.

Ca cititor al lui Arthur C. Clarke, aștept plin de curiozitate și - de ce nu? - cu nerăbdare, pătrunderea în lumea pe care am creat de atâtea ori cu gândul. Așadar, în noiembrie, veți putea verifica dacă ceea ce v-ați imaginat voi citind cartea, corespunde cu ceea ce a imaginat Clarke, scriind-o.



F Grafica din RAMA promite numai lucruri bune și... ha, ce-i păianjenu' ăla, acolo sub păsăroiul cel ciudat? Hei tu, ăsta din dreapta, întinde-o!



De la Blue Byte:

Archimedean Dynasty

Wing Commander sub apă și în plus...

My bonny is over the ocean... My bonny is over the sea..." sunau cândva versurile unui cântecel pe care îl știa până și „Mihail căine de circ“. Cuvintele s-ar potrivi foarte bine cu Archimedean Dynasty, unul din ultimele jocuri de la Blue Byte, o mică inadvertență fiind aceea că jocul nu are ca teatru de acțiune lumea care se află „over the ocean“ ci platforma oceanului. Cât dinspre partea lui „bonny“...

parte? Pentru că, pe lângă arcade, jocul mai cuprinde și o bucată de semi-quest în care te mai întâlnești cu câte un personaj, doar-doar și-or mai reveni tastele și-oi mai afla, totodată, ceva interesant.

Scenariul prevede că matale ești un mercenar, genul de tip dur care e gata să facă orice pentru bani și că, fără voia-ți, ai fost amestecat de către cineva sus pus, într-o afacere murdară. Mai concret, convoiul pe care îl escortezi, este atacat fără scrupule, iar singura măsură defensivă pe care reușești să o

și poți să speri și la îndeplinirea sarcinii următoare. Pe-acolo, pe sub apă, lucrurile nu sunt foarte stabile, iar mercenarii sunt bine priviți. În fiecare oraș subacvatic unde ajungi, poți să-ți cumperi noi arme, vânzând eventual din cele demodate. Dacă ai chef sau nevoie, vorbești cu tipii de prin zonă culegând informații și impresii.

Buuun, hai să vedem cum stăm cu arcade-simul de care vorbeam la început.

ARCADE-ul și SIM-ul

S-a mers mult pe principiul din Wing Commander, modul în care se duce lupta fiind asemănător. Ai un obiectiv de îndeplinit, iar băieții cei răi nu te lasă să-ți faci planul de producție. Nervos ca un brigadier coreean căruia i s-a oprit curentul la locul de muncă, te hotărăști să dai iama în ei.

Grafica nu arată rău (se poate juca VGA, SVGA, ba chiar și într-un mod mai ciudat, unde liniile horizontale ce compun imaginea sunt... mai rare, asta pentru a se mișca bine și pe un calculator mai moale), singura problemă fiind cu texturile de pe fundul mării, care se mișcă un pic ciudat atunci când te apropii de acesta. Versiunea jucată de mine nu era finalizată, așa că problema s-ar putea să fie rezolvată. Obiectele din parcela de ocean unde are loc lupta arată foarte bine, iar atunci când te apropii de o navă inamică și ești în SVGA, nu se văd niște pixeli de un centimetru pătrat. Ce e plăcut, este faptul că, din câte mi-am dat eu seama, obiectele nu sunt niște imagini plane, ci sunt făcute din poligoane cu texturi, astfel

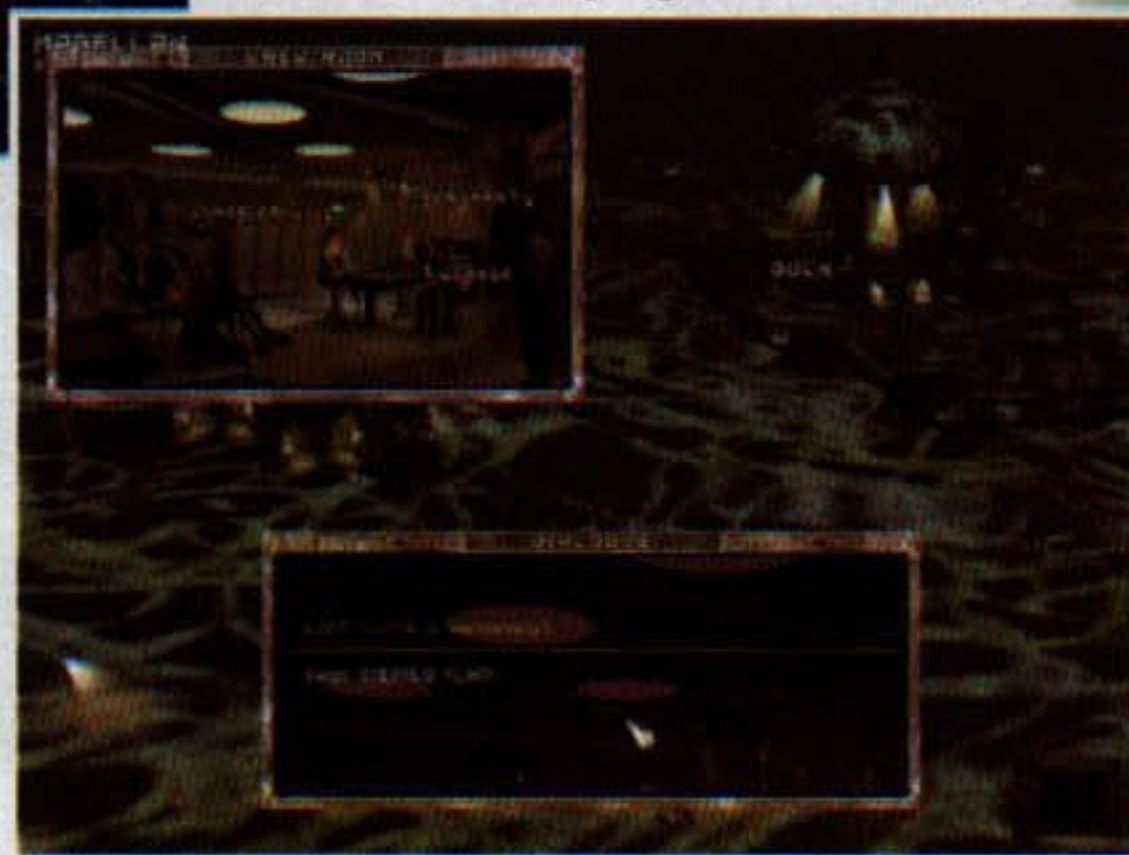


UN SCENARIU, O IDEE

Printre combinațiile arcade-simulator cu nave spațiale (mai mult arcade și mai puțin simulator) domnește cu o măreție suverană, seria Wing Commander. De ce să încerci să detronezi ceva bine înfipt pe tron, când adâncurile apelor sunt libere de concurență? Nu sunt sigur dacă cei de la Blue Byte au gândit ca mai sus, însă un lucru e cert: Archimedean Dynasty e, în mare parte, un arcade cu submarine. De ce am spus în mare

iei se referă la propria-ți piele. Dând astfel pe mâna inamicului prețioasă încărcătură, scazi puternic în ochii boss-ului (El Topo, nume de șmecher), care, în nemărginita-i milă, se hotărăște să-ți mai acorde o șansă. Începe astfel un șir de misiuni presărat cu diverse secvențe non-arcade.

Ideea de bază este aceea din Privateer: faci misiunea, iei bani. Ai bani? Îți poți cumpăra arme mai tari





F Dudule, nu vă supărați, aș vrea torpila aia de colo. Da, da, aia mare și galbenă.

Încât mișcările acestora arată mult mai natural. La fel de natural arată și cadavrele imobile care apar plutind după ce o navă tocmai a explodat (uite așa se va inventa termenul de „ocean debris”, pornind de la clasicul „space debris”). Există și niște oarecare efecte de iluminare, care contribuie la senzația de „sub apă”, senzație care mai e dată și de existența unor bule, mine plutitoare și altele asemenea, ba chiar a unor curenți.

O paletă de culori calde și atâțătoare, vine să întregască aspectul grafic, să crească scorul și să înlăcrimeze ochii celor mai slabi (glumeam).

Interfața folosește tastele consacrate pentru un arcade de genul ăsta (cursor, foc, lock target, bla-bla-bla). Pentru orientare dispui de tot felul de indicații vizuale și sonore, putând să folosești, atunci când nu e nici un inamic prin zonă (v-am zis că seamănă cu WC), pilotul automat.

O noutate ar fi prezența pe navă a unor turete...ă, turele automate care cântă din mitraliere așa cum le ordoni tu, sincron, asincron etc.

Pe total, Archimedean Dynasty nu pare un joc rău, iar cei care au jucat cu plăcere/manie Wing Commander/Privateer, ar trebui să-l încerce, pentru că tratează cam același subiect și arată mai bine (exceptând WC3/4).

Să așteptăm așadar liniștiți jocul, că poate, cine știe, prin al patrulea sfert al anului aflăm și noi de ce se numește Archimedean Dynasty. Ah, cred că știu. Trebuie să fie ceva legat de apă... chestia aia... „Forța care împinge un...”.



F Așaaa, acum ia tu torpila... heh, heh...

HARDWARE

Până nu de mult, toată lumea căuta plină de pasiune plăci de sunet. „Sound Blaster” devenise

cuvântul magic înflorit pe buzele tuturor utilizatorilor de PC, odată cu explozia multimedia. Apoi a fost CD-ROM-ul. De 1, 2, 4...

acum de 6 sau 8 X-uri. Saltul a fost uriaș în numai doi ani: de la 150k/sec la peste 1M/sec, comparabil cu viteza unui HD mai amărât.

Dar, de la o vreme, moda a cărmît-o iarăși spre sunet, odată cu ceva mai rapidă răspândire a Wave-card-urilor. „Ce mai e și cu trăsnaia asta?!”, vor exclama o bună parte din bătrânii user-i. „Ce naiba, SB-ul meu nu-i destul de bun? Păi, e făcut de Creative!”. Mă rog, se prea poate, nu am de gând să contest asta. Poate să fie fabricat și de bunicul lui Creative, că tot un sunet sărman scoate pe partea de FM.

Ce e partea de FM? Este tot ce ține de cipul OPL3, folosit la generarea sunetelor prin suprapunerea a două semnale. Această suprapunere de semnale, ok la prima auzire, dovedește mari slăbiciuni, mai ales la redarea sunetelor de tobe.

Cândva, un prieten (acum e pe la GO), mi-a zis: „Diferența de la PC-speaker, la Adlib, este la fel de mare ca cea de la FM la General-MIDI”. Am privit neîncrezător. Nici nu știam prea bine ce e standardul General Midi. După un an, am avut norocul, sau, cine știe, ghinionul, să aud muzica din DOOM redată în General MIDI sau, mai comun, Wave Blaster. E altă muzică. Și asta e valabil pentru toate jocurile care acceptă standadul GM. Toate fâșăiturile penibile care se aud în FM, devin cu ajutorul unui Wave Blaster, zgomote de cinele, solo-uri de baterie și altele asemenea.

Ei, după un timp, însă, am descoperit că un Wave card comun, cu 128 de instrumente preînregistrate nu era chiar tot ce poate fi mai bun, ba chiar sună cam... jalnic.

Desigur, în comparație cu Yamaha DB50-XG, o „plăcuță” add-on, pe un SB marca... ce-o fi. Și cine a avut bafta să AUDĂ „sunetul la el acasă”, reprodus de banca de eșantioane de instrumente - peste 600 - înmagazinate în cei 4MB de ROM ai acestui Wave card, înțelege ce vreau să spun. Nu știu câți au avut privilegiul să confunde un fișier MIDI redat de DB-50 cu un track audio de pe CD. Dar o să mai vorbim despre asta.

Dezavantajele Wave card-urilor: găuri! Mai mari sau mai mici. De regulă în buget.

Cum se... Simplu. Pe orice SB respectabil există un conector în care se fixează Wave-card-ul, asta în cazul în care acesta este add-on. Există, bineînțeles, plăci de sunet cu Wave table integrat.

Cele mai multe astfel de plăci nu vin cu un soft de instalare, așa că nu aveți nimic de setat, reglat, jumpărit etc. În schimb, vin cu programele serioase de editare și procesare a fișierelor de sunet, în special mid. Pentru fericiții care au un controller MIDI pe-acasă, nu mai spun nimic. Ei știu mai bine cum vor folosi banca de sute de instrumente, incluzând aici zecile de seturi de tobe și instrumente de percuție, pentru a da culoare producțiilor lor.

Concluzie: Merită să încercați. Dar nu orice Wave-chestie. Încercați să vă apropiați de produse Roland sau Yamaha, chiar dacă prețurile sunt, de regulă, mai mari de 600.000. Firme ca acestea, cu zeci de ani de experiență în sintetizarea sunetului, dau garanția calității. Asta dacă vreți calitate. Dacă urmăriți numai jocurile, merge și un ESS, un Genius, Crystal sau altceva, diferențele nefiind majore.

În orice caz, vom continua cele spuse aici în numărul viitor, în care vă vom prezenta rezultatele testului unei mici bijuterii: YAMAHA DB50-XG Wave-card. Primul reprezentant al standardului Xtended General MIDI.



De la Adeline:

Time Commando

Creatorii simpaticului Twinsen devin părinții unui fioros agent temporal



Eram odată la un nene și mă dădeam mare cu ce știu eu despre jocuri când, îi vine ăstuia în cap să mă-ntrebe da că n-am un joc așa... în care eroul principal să se bată cu băieții răi, dar să șii meargă, să-nainteze. Avea probabil în minte ceva gen Renegade pe HC, însă n-am avut atunci ceva tare să-i ofer. Acum am. Se numește Time Commando (fără șvaițăr) și sosește cu recomandări de la... nici n-o să vă vină să credeți, Adeline.

Scenariul jocului nu are prea multă importanță, pentru că nu e ceva de vreo profunzime măreață, ci doar un pretext pentru acțiune.

Concret, conduci super agentul super supărat și pe deasupra temporal, în lupta pentru binele... pentru binele general. Singura cale de a lupta este parcurgerea, în cadrul unei excursii temporale, a întregii istorii umane și dovedirea vitejiei în fiecare din epoci.

Ai astfel de luptat pe rând în epoca de piatră, în imperiul roman, evul mediu japonez, evul mediu european, vestul sălbatic, epoca războaielor moderne și într-un final apoplec..., apoteotic, chiar în viitor.

Fiecare perioadă de timp esste împărțită în două niveluri, fiecare constând în parcurgerea contra unui soi de cronometru, a unui traseu presărat cu monștri, capcane... n'stuff. Agentul pe care-l reprezinti trebuie să dea dovada unei temeinice pregătiri în lupta cu diferite arme din epoca respectivă. Înaintezi, așadar, într-un peisaj realizat foarte bine din punct de vedere grafic, dar care nu se derulează decât într-o parte (nu poți merge înapoi), întâlnind la tot pasul diferiți indivizi foarte dornici să-ți ia gâtul și, din când în când, câteva „goodies“-uri.

Disponând, pesemne, de vreun sac fără fund sau de niște buzunare SF, agentu' (are și păr - pricepe cine poate) este capabil să care asupra-i șapte arme ce aparțin respectivei perioade temporale. Ai ocazia să te bați cu ghioaga, măciuca, sulița, sabia, pistolul etc. Când te întâlnești cu unul din adversari, folosești una din arme, care ți se pare cea mai potrivită, încercând să rezolvi problema cât mai rapid.

Mai găsești pe parcurs niscaiva cubulețe colorate ce au darul de a

te însănătoși, precum și niște cipuri care îți mai dau ceva timp.

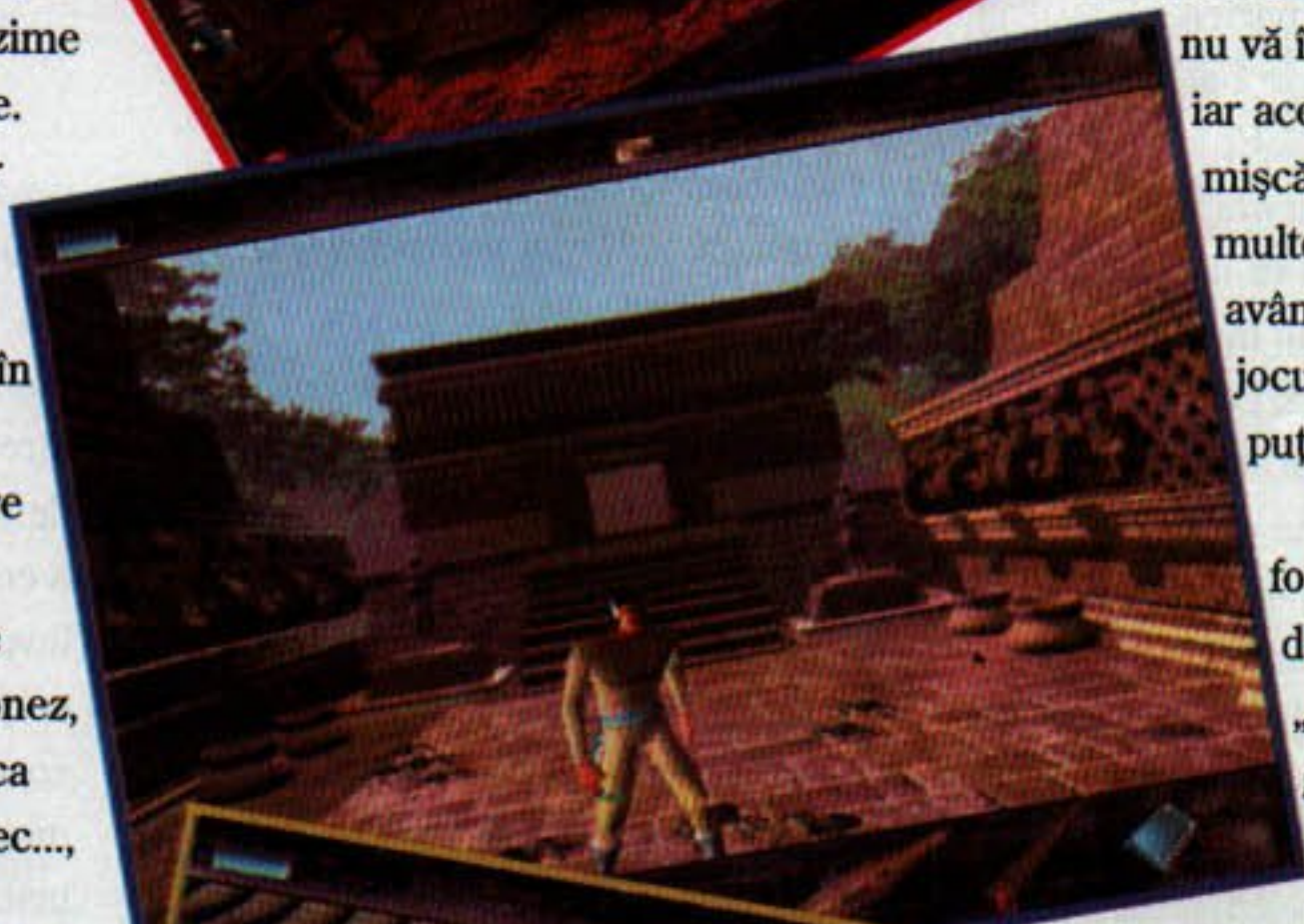
Am spus că peisajul arată bine, însă se comportă ca un film (pentru cei care au o idee, e un SMK) ce se derulează, într-un singur sens, pe măsură ce înaintezi. Nu ai așadar cum să te întorci înapoi și ar fi bine să culegi ce ai de cules atunci când ți se dă ocazia.

Tehnica realizării personajelor este foarte asemănătoare cu cea din LBA (vă rog să nu vă închipuiți ceva asemănător ca gen), iar acestea nu arată deloc rău și, în plus, au mișcări naturale. Apropos de mișcări, nu ai multe opțiuni sau taste de control, însă, având în vedere multitudinea armelor, jocul nu riscă să devină plictisitor, cel puțin nu sub acest aspect.

TC nu e nici pre-prea, nici foarte-foarte, sub aspect sonor, însă, dacă-r fi după mine, l-aș încadra la categoria „bun“. E prezentă toată gama de găfâieli, pocnituri, trosnituri, gemete și urlete care compun, în mai toate cazurile (în OMF erau zdrăngăneli) sonorul unui joc ce presupune lupte corp la corp (wow, ce frumos am înlocuit cuvântul „cafteală“). Se subînțelege că peste toate acestea se suprapune o muzică menită să susțină atmosfera.

Nu uitați deci să luați în calcul și Time

Commando atunci când aveți chef să puneți cuiva pielea pe băț, pentru că, zic eu, e destul de nervos și n-ar trebui să vă displacă prea tare.



De la Bullfrog:

Dungeon Keeper

Fără îndoială unul din cele mai așteptate jocuri din ultimii doi ani

S-A VORBIT MULT, NU S-A SPUS NIMIC

Dungeon Keeper, este primul RPG al celor de la Bullfrog, care, indignați fiind că de la explozia genului, în anii 80, totul a devenit stereotip s-au hotărât să mai „schimbe apa la flori” cum se spune. Se știe deja că acum ești de partea cavelor, că jocul este o îmbinare de 1-st person (Doom) cu cu elemente de C&C, Simcity, Theme Park și Ultima Underworld, că trebuia să apară de vreo trei ori și că va merge și pe un DX/33. Ca să fiu mai clar, voi începe din nou cu prefața. Povestea e simplă. Din moment ce te trezești ca într-un vis urât, pe un pământ inverzit cu floricele, ce răsună de cântecele de amor și pute a flăcăială, se cere de la sine o schimbare. Și fără campanie electorală, ai datoria morală de a te îngriji măcar

de stomacul meu, dacă nu și de ecologia locului și să schimbi priveliștea. Așadar, vei murdări și indigna locurile acestea, construind un imperiu subteran care să stârneasce poluarea minților băștinașe, sugrumate de genialitatea astrală a bunului simț. Vei provoca, astfel, revolta nobilelor spirite, curate în mârșăvia lor, la fel cum vei trezi și vitejia mărunților puternici, animați dacă nu de filosofia trăirii într-un mister și pentru relevare, atunci de culoarea și gustul bogăției și a faimei. Zvonul frumoaselor comori ce se află în păstrarea ta va zbura ca vântul. Cu cât vei ști mai bine să dezvolti un mit, cu atât mai prosper vei fi.

NU-NTELEEEEEEEGI!...

E și greu. Dungeon Keeper este numele propriei afaceri. Cum merge? Din ce fac bani? Simplu. O afacere înseamnă întâi bani și apoi putere. Pornesti cu un loc pentru catacombe și foarte puține resurse. Resursele sunt diferite: Bani, mana și Papa-Bun. Cele mai importante

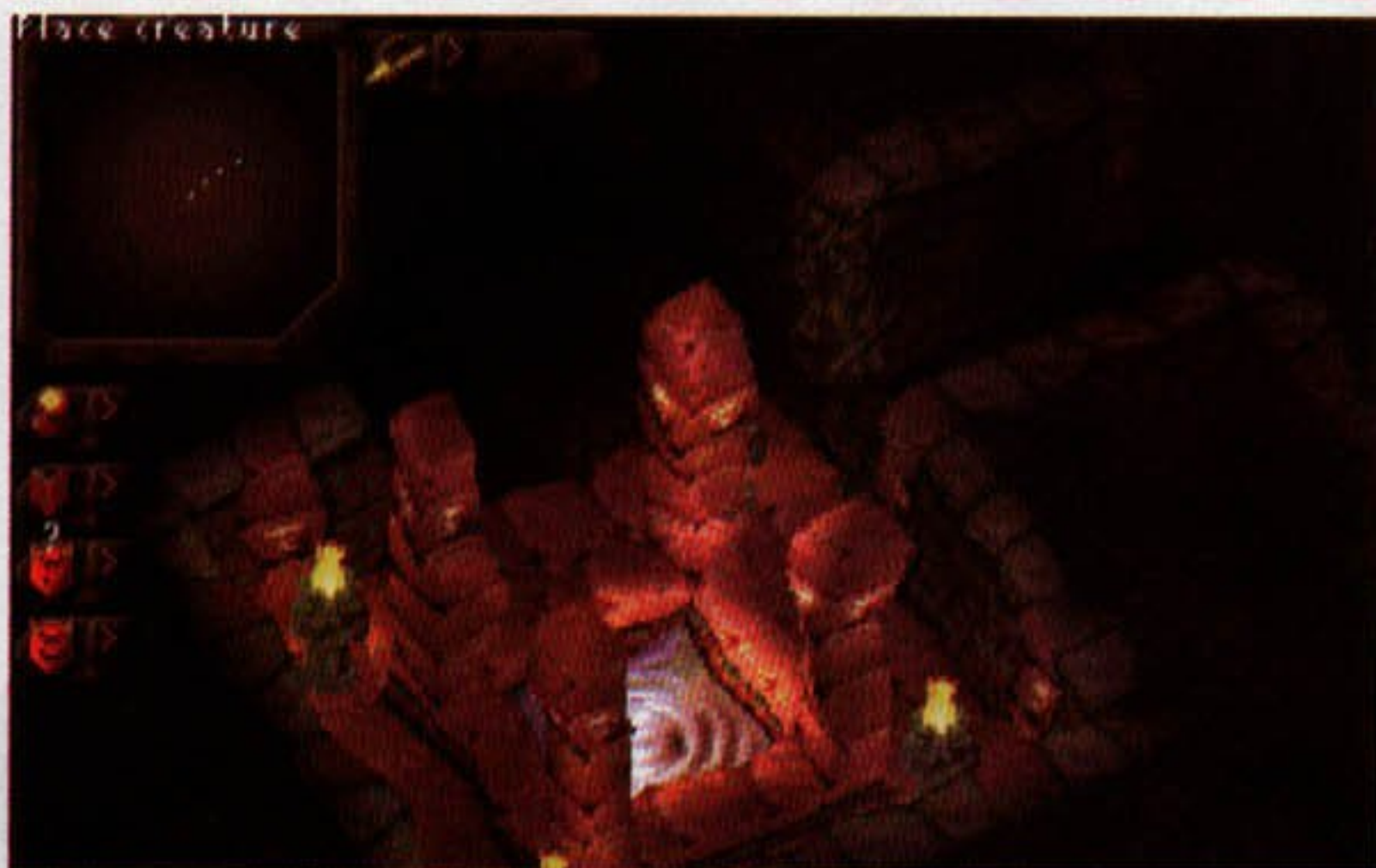
sunt categoric banii și mana. Papa-bun e numai să hrănești supușii. Atât banii cât și mana se iau de la aventurierii care vin să te înfrunte. E simplu. Nu trebuie să plătești TVA, sau să te ferești de garda financiară. Dimpotrivă, să vină, îi trecem la protocol, în camera de tortură. Totul e să-ți faci publicitate și să-ți organizezi bine treaba. Cum se face asta?

OCHII-N 4 ȘI CAPU-N 14

Știi deja logica banului. Deci, ca totul să prospere, trebuie să-ți între oameni în caverne. Ei vin să-ți ia averea. Angajăm un bate-gard? Nu, mai mulți. Aștia trebuie plătiți. De unde îi luăm? Doar n-or să vină să-ți bată la ușa biroului să-ți ceară de lucru. Sunt două tipuri de satanei. Unii din carne și oase, cu sau fără o coastă, care te costă bani și alții care trebuie invocați dintr-o altă dimensiune, afacere care te costă mana. Sunt în total vreo 20 de copii specializați, căci fiind și arhitect-constructor al dungeonului ai nevoie și de calfe, zidari și instalatori. Toți aceștia sunt ANGAJAȚI, lucru foarte important și original de altfel. Asta înseamnă că nu sunt în sclavie ci doar pe post de mercenari (luptători). Mi s-a întâmplat astfel ca, în mijlocul bătăliei, unii să mă lase ducându-se să bage la maș. Nu-i hrănisem la timp și lor le era foame. Și dacă-i lași așa, se mănâncă și unul pe altul. Poți să-i pedepsești dacă vrei, în camera de tortură, dar nu-i nici o mare brânză pentru că poate degenera în revoltă. Depinde de cum gospodărești personalul: să te știe de frică sau de băiat bun. Și, că veni vorba de arhitect-constructor, trebuie să ții seama cum faci labirintul, putând să faci coridoare, camere, capcane și alte alea. Trebuie să atragi omul mai adânc să aibă și el o satisfacție, că dacă-i omori în usa cortului nu mai vine nimeni. Și cu ușile e lucru' dracului. Te vei folosi de ele la ambuscade și alte prostii. Intrările în catacombe trebuie planificate bine. Cu cât ai mai multe intrări, cu atât vin mai mulți, iar tu trebuie să te împarți pe



Uitați-vă la grăsanu' ăla ce efecte de iluminare știe să facă, până și coloanele se strâmbă de râs.



6 Uitați-vă la grăsanu' ăla ce efecte de iluminare știe să facă, până și coloanele se strâmbă de râs. (iar a uitat ăsta să modifice textul de sub poză)

mai multe fronturi. Acolo unde nu merge treaba, te duci personal, posezi unul din supușii tăi și caștești la musafiri.

DON'T CALL ME JUNIOR!

Musafirii sunt ca aerul. Dar să nu-i subestimăm. Până te acomodezi cu afacerea rămâi de câteva ori lefter. Mai ales că în rețea există trei tipuri de joc: Hero

vs. Keeper, în care trebuie să te aperi de obișnuții musafiri, să nu-i lași să-ți ia avutul, Keeper vs. Keeper, unde ai de distrus concurența și Deathmach

(It's a kind of magic: un dungeon neutru și un omor total). S-o găsi vreun bucuros să joace cu eroii și să ți-o facă. Odată jucat un nivel în single și terminat, se salvează pe hard, ca să-l joci în rețea. Vorba ăluia „Bloody hell, It's Christmas“.

HISTORY

De-a lungul timpului, jocul a suferit o mulțime de modificări. În preajma Crăciunului trecut, era cât pe ce să fie lansat, când au realizat că se ajunsese la prea multe click-uri și satisfacția se pierdea după o perioadă. După Crăciun au apărut tunelele pe care le pot săpa băieții. Apoi au schimbat de mai multe ori interfața, atât ca gen, ajungând la „icon-interface“ cât și ca loc, ajugând la „non-active-icon-interface“ adică icon-urile apar la cursor cu un right-click de exemplu, fiind și multi-meniu. Harta a devenit târziu isometrică. În luna aprilie PC-Zone a avut DK supliment. De atunci, s-au mai schimbat niște lucruri, inclusiv interfața. Pentru a construi o cameră, nu mai e nevoie de hartă, putând să se facă din

vederea 3rd person, cel mai folosit mod al jocului. Efectele luminoase sunt impresionante, chiar cursorul având licărirea lui în dungeon. Comenzile sunt la fel de diverse și frumoase de la Dig/Mine până la Magic Slap sau Magic Power Calls to Arms. AI-ul monștrilor este fenomenal, rutina

Zice Andrei: „Apari tu până la anul și-atunci... când oi scăpa din mâna mea, să spui Aman... puiule“.

de căutare prin labirint fiind foarte complexă. Jocul e livrat cu vocile unor actori profesioniști pentru fiecare personaj. Vreți să mai știți ceva?

DA, VREAU, VREAU!

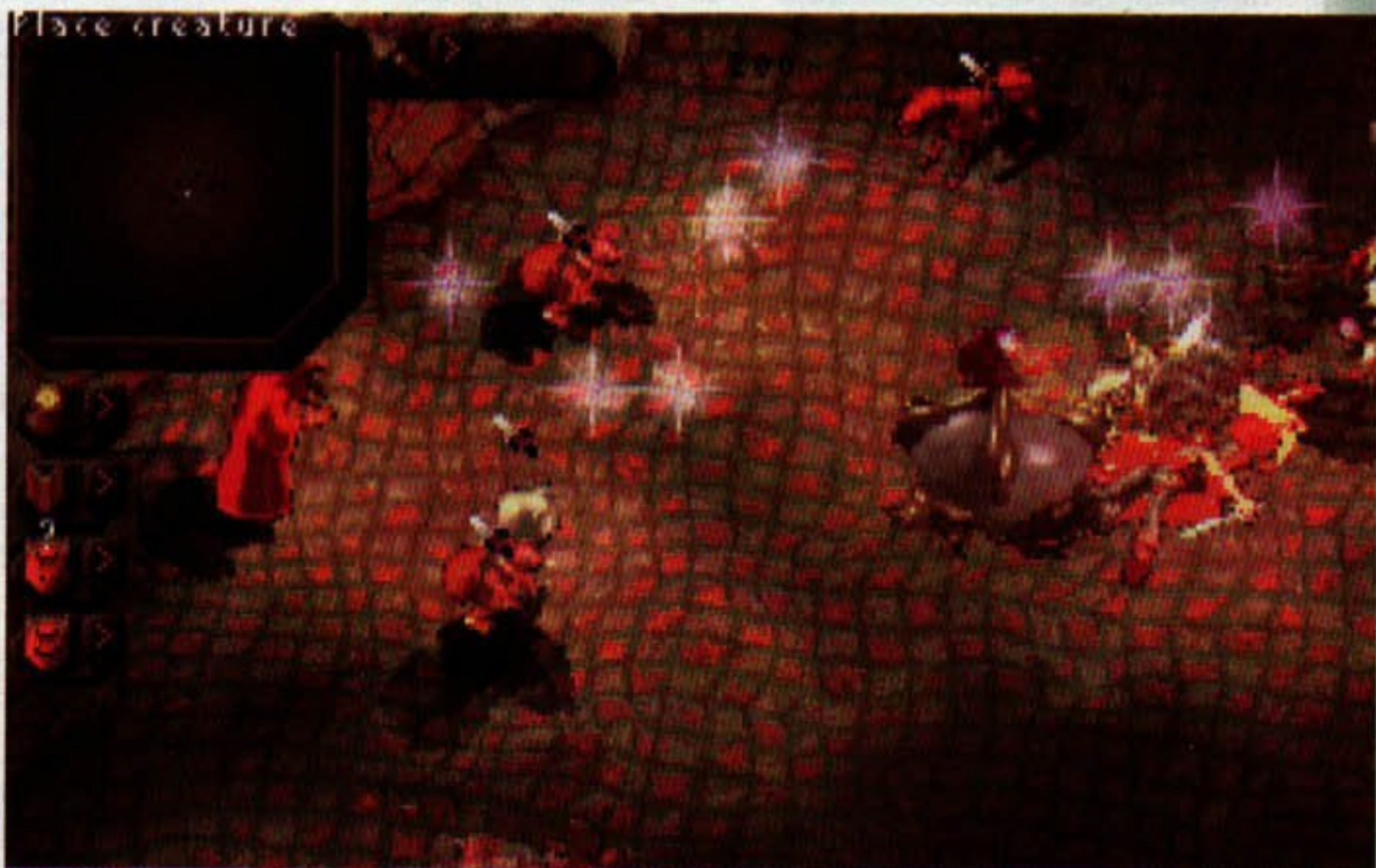
Bine, nu mai zic că trebuia să apară în septembrie, dar dacă nu apare până la următorul



6 Sus: Dungeon Keeper poate fi, la dorința jucătorului sau la nevoie sa, un 1st person.

Jos: Tipii de acolo fac ceva se pare. Ce? Asta numai ei și cu broasca cea Bull o știu.

număr al revistei, nu mai zic despre el nici o vorbă. Poate numai un review, da' și ăla scurt și concis. Maxim 7 pagini și poster. O să fie aproape sigur un campionat. Să vedem ce hotărâsc fanii Game Over. E bestial!



6 Natură moartă cu elemente animate. Se pare că lupta e în toi, o creatură în plus fiind binevenită.

De la Cryo:

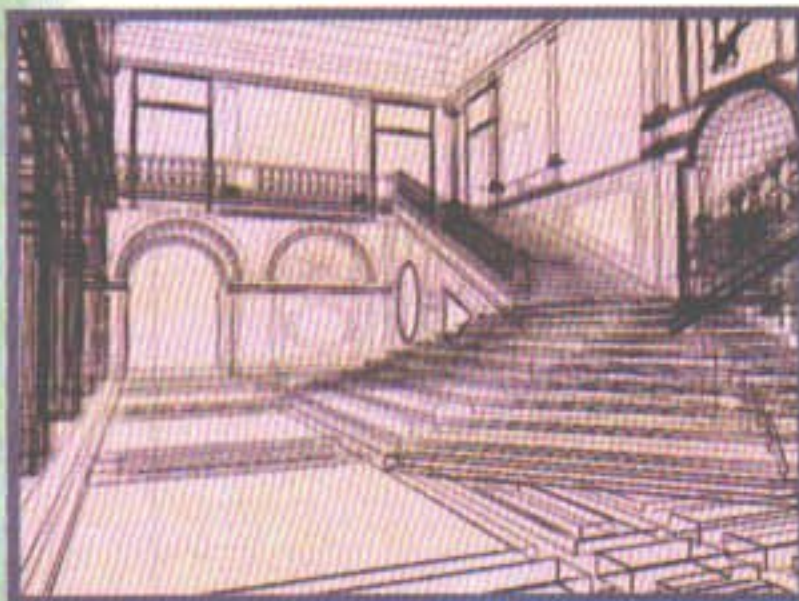
Versailles 1685

Intrigă la curtea regelui Ludovic al XIV-lea

De la Dune încoace, primul producător francez, a mers subtil din succes în succes. E o plăcere să vezi că un joc începe derulând logo-ul acela ce te face de fiecare dată să exclami: "Ah, Cryo!" Ce păcat că acum știu dinainte tot ce trebuie despre joc (așa se întâmplă cu jocurile bune). Din cele 4 noi jocuri „de pe țevă” am ales, pentru următoarele 2 luni, o specialitate a casei: Versailles 1685, care te invită la o aventură în cadrul unei lumi de artă, muzică și protocol regesc, în unul din cele mai frumoase edificii din istorie. Vei avea de explorat fiecare colțisor în căutarea cheilor ce vor deschide misterele Curții, în încercarea de deconspirare a planurilor de distrugere a castelului.

COMBINATIA PERFECTA

Când am văzut titlul, m-am gândit că e o enciclopedie. Apoi, când am vrut să mă culturalizez, unul din șocuri, pentru asta că e doar cel



mai mic, a fost că Versailles 1685 e în primul rând un joc. Dacă însă vrei să știi, iar uneori trebuie să știi mai multe, ai posibilitatea de a deschide capitoarele culturale. Șocul numărul unu - că veni vorba - e engine-ul. Pe numele său OMNI-3D, te lasă să te miști CUM VREI, într-un peisaj 3DS, cu orice grad de detalii. Permite de asemenea inserarea de obiecte renderate 3D, cum ar fi personajele, reconstituite aici după portretul fiecăruia. OMNI-3D stă și la baza altei producții ce-ți ia răsufarea, cel puțin la grafică și poartă blestemul Cryo: ATLANTIS- The Lost Tales.

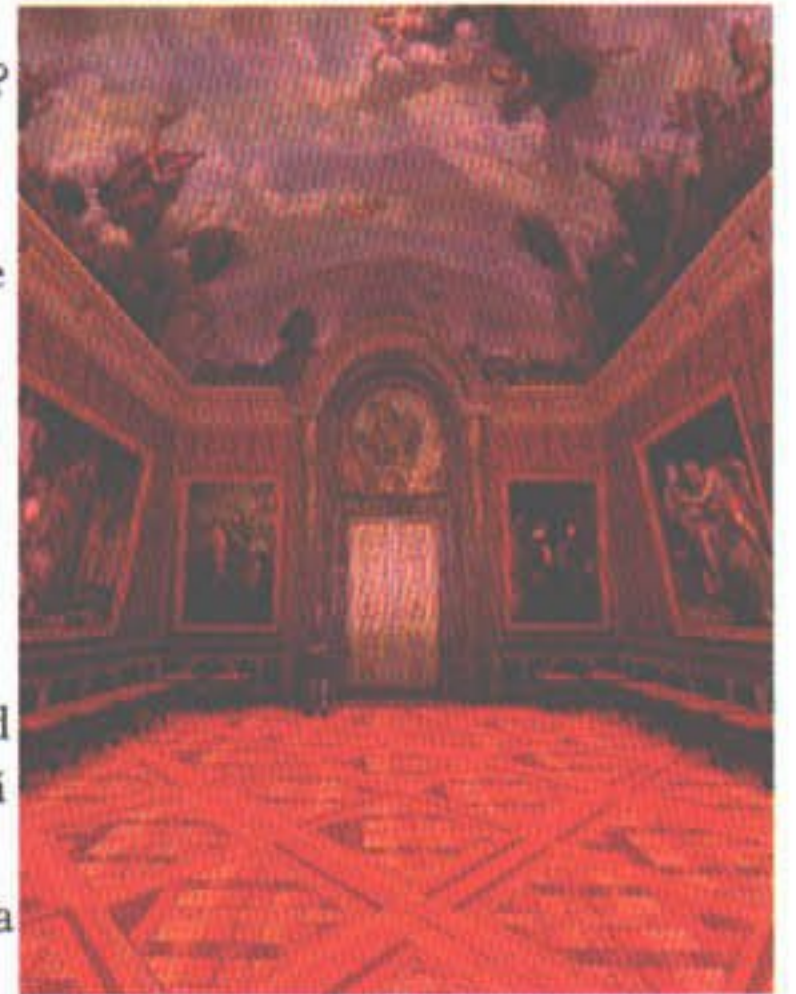


TREI BILETE, VA ROG

Un joc de intrigă la curtea regelui Louis XIV. Acesta este subtitlul subiectului nostru. Ce ne oferă

totuși bula de săpun pe care v-o pun la dispoziție cuvintele mele? Încerc să lămuresc semnele de întrebare, să sting flacăra curioșilor voștri nervi, prin niște date bune doar de statistici. Si asta nu pentru că așa avea acum pitici pe creier, că așa fi ciufut, sau că ador sistemul propagandistic al sublimei noastre călăuze. Nu, ci pentru cretina situație că doar atâta știu. Având o răbdare de oțel am încercat să aflu mai multe pentru voi, dar madame Sophie era tot timpul la masă. Cred că-i cât un tanc. Când nu era la masă era plecată. Unde dom'le, la toilette?

Încercarea mea de a construi un articol adânc, din care să mai și pricepeți ceva, este vădită. Iată ce-i cu Versailles-ul ăsta de care am fost însărcinat să scriu. Cine m-a ...? Entuziasmul și șefu' de director, lua-i-ar naiba. Așadar, Cryo ne propune 25 de ore de joacă în cadrul Versailles-ului (treabă care ar incita numai o fată și, câteodată, când se termină filmele sud-americane la TV. și pe bunicu') în vijelioasa și nobila misiune de a salva poponețul grăsuliu al damelor de la curte (cineva vrea să le dea foc, cred). Buun! În eventualitatea că ar trebui să-i cari pe toți afară, am aflat că sunt 30 de personaje, reproduse perfect. Puteau să-i facă un pic mai slabi. Da' nu-i nimic. Ce facem cu cele 200 de picturi pe care le-au refăcut aștia? Nu-s întregi. Nu puteau să facă una și s-o copieze de 200 de ori? Doom-ul e destul de mișto fără nici o pictură. Plus o colecție de hărți și documente scanate așa, să te ajute. Asta n-ar fi nimic, dar ce te faci cu cele 40 de minute pline cu muzică de cameră franțuzească. Însuși directorul muzeelor a venit să verifice lucrarea.



6 Grafica e impresionantă. Senzația de realism este copleșitoare

DOAR ALLAH IA 20

Dezbătând tabela de scor și verificând-o cu tot soiul de joace, Paul a susținut că 20 din 20 numai Allah ia. Cred că franțujii au fost cândva arabi. Cel puțin au un turc pe la grafică, altfel nu-mi explic. Nu m-ar lăsa inima să-i dau mai puțin.



6 Asemănare din întâmplare?

De la Gremlin:

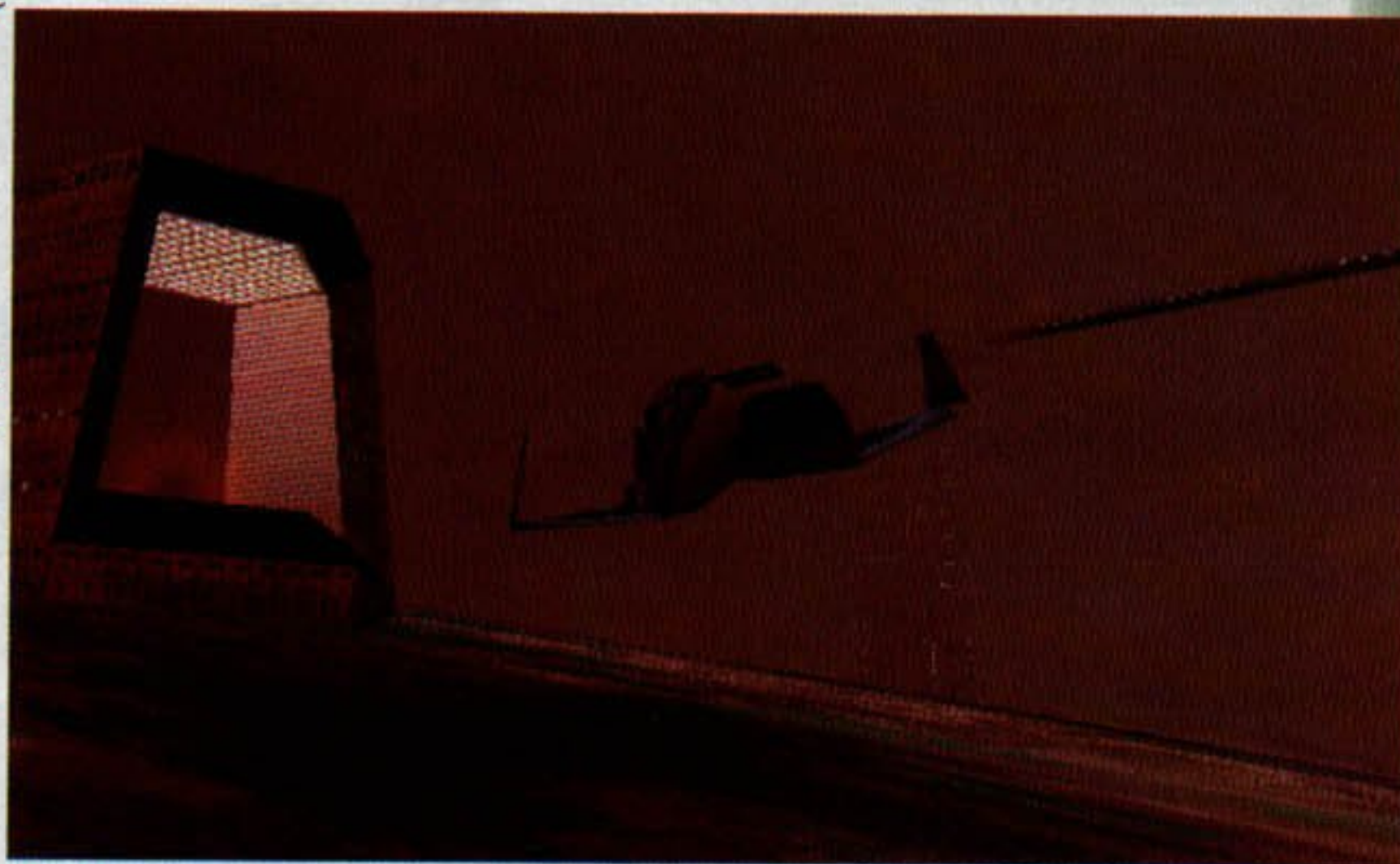
Hardwar

Un joculeț simpatic cu o atmosferă prăfoasă


Noul engine al celor de la Gremlin, s-a combinat de astă dată cu o altă viziune de-a lor fantastică (fac aici comparație cu Sandwarriors). Acum reprezintă un agent liber, un speculant și, stând în locuința-ți mizeră dintr-o zonă marginală a unui oraș infect, urmărești pe frecvența canalului de „salvări și sabotaje” câte o misiune pentru tine. Astfel, înarmând micuța ta navă - singurul lucru pe care poți pune bază - cu tot felul de accesorii, te angajezi la diverse treburi prin ostila rețea de cratere și tunele ale orașului, încercând o evadare, pe care o reușești în cele din urmă. Lucrând în domeniu, concurența n-aș putea spune că e prea pașnică, mai ales când unii sunt mânați de răzbunare. E întotdeauna o chestiune de „pe cine cunoști”. Dacă nu ai pile sau un nume, riști să mori de foame sau... de moarte bună. Misiunile tale uzuale sunt de escortă, de salvare și altele la fel de mărunte. În timp, experiența ta crește, apar relațiile și având un oarecare credit, primești job-uri mai lucrative: un asasinat, o demolare fără autorizație, etc



Ziua salariului e mare. Un eveniment incitant, aș zice, căci știu și alții de el. Așa că se organizează negocieri. Nimic nu poate fi mai frumos, dacă tratezi cu o navă Moth cu F.U. firepower, CPU la bord, un radio bazat și capabilitate interplanetară. Hardwar este un joc deschis, aproape ca Robingo sau Alba-Neagra, unde ai libertatea de a alege orice misiune vrei, de partea căror „fedații” lucrezi și împotriva căror. O chestie mișto e că acțiunea se petrece pe Titan, o planetă pe care succesiunea zi/noapte este foarte rapidă. Ei și? Pe lângă peisaj, nava ta merge cu baterii. Solare. Adică pe lumină merge bine, pe întuneric... mai cauți un felinar, un lămpaș, o feștilă aka unul din puținele puncte de încărcare. Și dacă dai din rachete ajungi să prinzi și tu puțin. La fel de ușor cum zbori, poți intra în case și chiar să te plimbi cu un mic trenuleț. Peisajul e minunat, atmosfera e superbă, sunetele și muzica la fel. Dar cu astea două ne-am cam obișnuit în ultima vreme. Gremlin a pus cărțile aici pe AI (Inteligența Artificială). Atât navele „federale”, poliția cât și „liberii comercianți” învață și reacționează conform mișcărilor tale. Până la 8 playeri în rețea cooperativ sau Dogfight, are 5 nave pe care ți le configurezi cum vrei, de la armament până la CPU-ul de bord și softul pentru el. Cam atât despre Hardwar. Să vedem ce Hardware ne trebuie să-l putem juca!



*) ᠠᠨᠠ ᠶ᠋ᠠᠨᠠ - Pay Day (în klingonă în original - n.tr.)

 Bleah, bleah...ptiul Praful ăsta mă omoară. Over.

De la LucasArts:

The Curse of Monkey Island

LeChuck s-a întors! De data aceasta este mai mort ca oricând...

Își mai aduce cineva aminte de anul în care Secret of Monkey Island a dat o nouă semnificație jocurilor de aventură? Eu mai am și acum 'if-ul' din care am aflat pentru prima dată de el și de calificativul: „cel mai bun joc de aventuri“ pe care l-a obținut la ECTS '91. Grafica, sunetul, dar mai ales ideile geniale pe care autorii le-au avut, au fost elementele

cheie ale succesului de care s-a bucurat și se bucură în continuare. Bineînțeles că Lucas Arts nu a 'scăpat' de fani până nu a scos și o continuare - Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, joc ce continuă aventurile tânărului Guybrush Threepwood într-un decor mult îmbunătățit, având un sunet superior, dar cu o notă de originalitate parcă sub nivelul

primului episod. De atunci încolo nu s-a mai auzit nimic de o continuare, toate zvonurile (provenind firește de la persoane cu sindromul n+1) fiind privite cu suspiciune. Se pare că prioritățile fuseseră stabilite iar noi nu ne mai făceam speranțe pentru că jocul care făcuse atâtea 'victime' nu avea să mai aibă o continuare. După patru ani, firma Lucas revine



E Eroul principal, surprins în momentul în care a aflat configurația minimă pe care rulează „Curse of Monkey Island“.



Stânga, dreapta și sus: LucasArts revine în centrul atenției și se impune în forță prin continuarea unuia dintre cele mai de succes jocuri de aventură.

Jos: LeChuck este foarte nervos, și, cu toate că nu e decât o fantomă, pare destul de consistent.

Grafica ar trebui să dea de gândit firmelor care ies cu camera de filmat pe stradă și fac jocuri de 7 CD-uri.

și anunță (rețineți că noi v-am spus-o mai întâi...): The Curse of Monkey Island (aka Monkey 3) va apare pe piață în prima jumătate a anului 1997.

Mai sadică și mai inteligentă decât altădată, stafia faimosului LeChuck s-a întors pentru a-l chinui încă o dată pe Guybrush Threepwood. În acest sequel, Guybrush trebuie să răspundă provocărilor lui LeChuck, pentru a o salva pe guvernatoarea Elaine Marley și a-l împiedica pe vestitul pirat să o ia de soție.

„Lucas Arts“ și-a construit o reputație considerabilă prin jocurile de aventură pe care le-a publicat. The Curse of Monkey Island continuă tradiția, punând la un loc umorul specific produselor Lucas, cu personaje reprezentative, totul fiind susținut de un scenariu captivant. În afară de asta, cui nu i-ar place un joc cu pirați caraghioși, canibali vegetarieni, sau un individ numit ‘Snagglecakes’ - afirmă Tom Byron responsabil cu marketing-ul.

Fanii acestui joc vor descoperi aceleași elemente care au făcut deliciul primelor două părți, de data aceasta la o scară mult mai mare: grafica este

SVGA (sper ca Lucas nu va face prostia de a realiza un Monkey 3 Interactive Movie, pentru că asta ar fi cea mai mare greșală de care ar da dovadă - dacă nu punem la socoteală că jocul e de win95), speech-ul este full iar umorul sperăm să fie cel puțin la același nivel.

Începutul jocului îl surprinde pe LeChuck încercând să o convingă pe

Elaine să devină soția sa. Dezinformată fiind și încercând să facă același lucru, Guybrush o transformă pe Elaine într-o statuie de aur, vina revenind unui inel vrăjit pe care acesta îl pune pe degetul guvernatoarei. Obiectivul lui Guybrush constă în găsirea unei metode de a îndepărta vraja sub care se află Elaine, sarcină deloc ușoară dacă ținem seama că are de înfruntat hoardele de pirați dezlănțuiți trimise împotriva sa, precum și pe „father of all which is evil and dead“ - pe LeChuck adicătelea.

Interfața va fi asemănătoare celorlalte jocuri de aventură produse de Lucas, acțiunea fiind bazată pe găsirea și combinarea obiectelor, rezolvarea puzzle-urilor și dialogul cu celelalte personaje.



De la Microprose:

Master of Orion II

Master of Orion n-a fost Civilization în spațiu. Va fi MOO2?

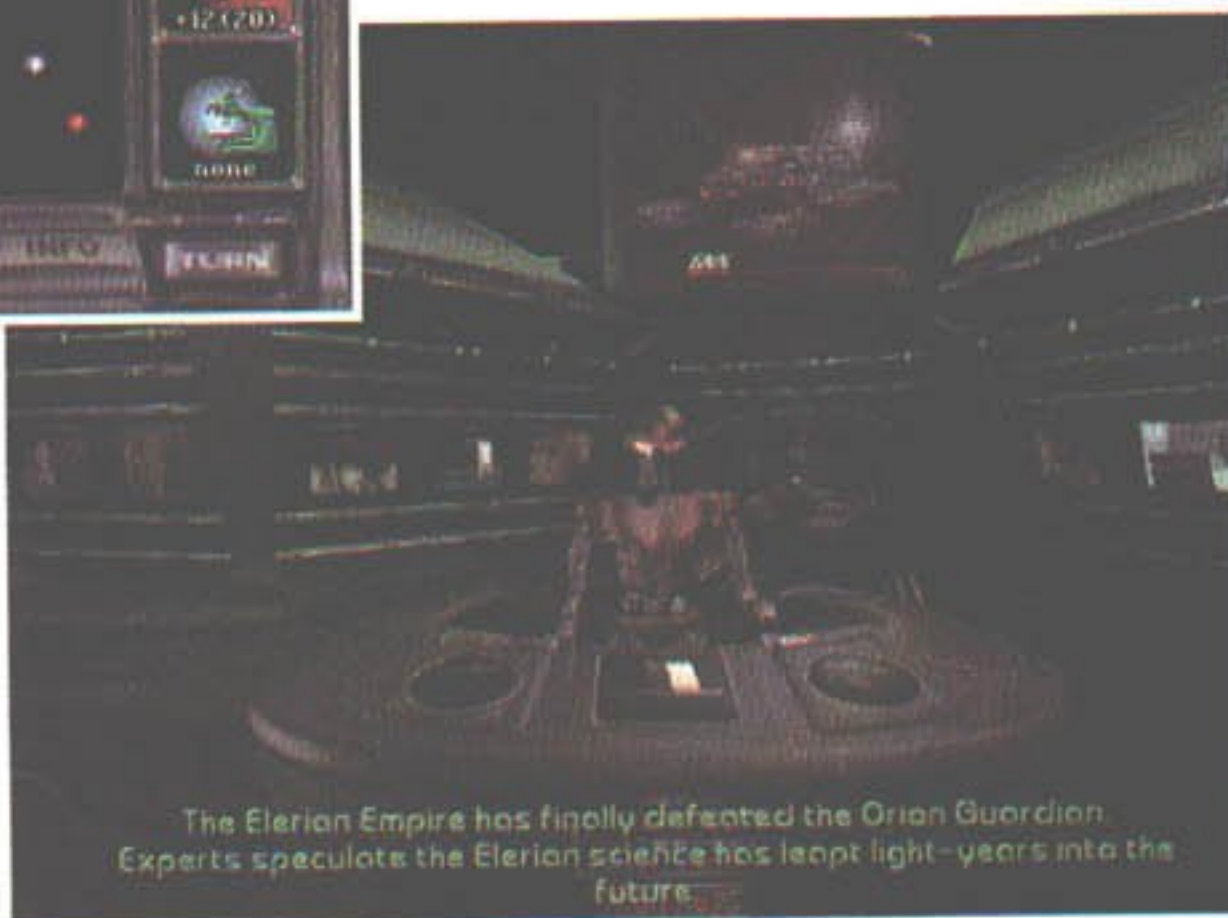


„adâncimea“ pe care o prezintă. Un fel de cât de mult pot eu să explorez, să acționez și/sau în final, cât de mult joc, înainte de a ajunge la o stereotipie. MOO II, este un joc de strategie în care pornești de la mica ta bază, o colonie care trebuie extinsă la grad

barea: Cercetez la „Weapons“ sau „Production Technology“? Io zic prima. E mai colorată. MOO II e plin de variabile - Alianțe, rase, colonii cercetare etc. Alianțele presupun un set diplomatic de care jocul dispune din plin. Rase- fiecare cu tipologia ei, cu stilul propriu de imperializare. Multitudinea de rase cât și editorul rasial conferă zicem noi, o variabilă multumitoare. În ce privește coloniile asta-i partea de arhitect constructor, parte dezvoltată destul ca să te enerveze

(în sensul bun al cuvântului). Cât despre cercetare domeniile sunt extrem de diverse.

Sper din tot sufletul să aibă farmecul pe care l-am căutat și la MOO. Pe atunci așteptam un fel de Civ. în spațiu. Am crezut... Hei, noii alieni sunt mai xenofobi decât strămoșii cei de pace doriți. Vă asigur că sunt mulți, iar atmosfera se vrea cu totul... Orională.



The Elerian Empire has finally defeated the Orion Guardian. Experts speculate the Elerian sciehEe has leapt light-years into the future.

PUNCT... și virgulă

Sfârșitul lui '96, SVGA., cool.

De-a lungul a numai 10 ani, multe imperii s-au creat, schimbat și succedat. S-au pregătit în Populous, s-au născut în Civilization, s-au rătăcit în Centurion și Dune, s-au regăsit în Reunion și s-au desăvârșit în Master of Orion.

Stați că asta-i numai începutul. Mii de „noi ordini“ s-au instituit, iar lumea, cel puțin în ceea ce ne privește, nu se mulțumește doar cu atât. S-au refăcut astfel ideile (Populous II), s-au rearanjat termenii și continentele (Civ II), s-a diversificat evoluția (Caesar II) și conflictul (C&C), s-a imaginat sfârșitul (Imperium Galactica)* și se așteaptă finalul: Master Of Orion II.

Space - The Final Frontier

Una dintre variabilele ce stabilesc feelingul, sau mă rog, calitatea unui joc (nu vreau să exagerez) este

de nivel prin creerea de noi și noi construcții și cercetarea de „moi și voi“ (a se citi noi) tehnologii. Ai puterea să distrugi sau să te „aliezi“ cu alte imperii împotriva Xenophobe-ilor. Se vrea deci un fel de Civilization în spațiu și nu se poate spune că Civ-ul nu are „adâncime“. Joci bine, până la „future technologies 34“ de unde începe stereotipia.

MOO II Lasă Plumbul Și Pluta La Tine.

Altfel spus, adâncimea e o variabilă care ține de nervul tău de fier. De exemplu, se pune între-



6 Ce vedeți este o colonie agricolă de pe Dirt 3. Tipul din dreapta o fi vr'un cooperador... or something.

*Imperium Galactica este următoarea strategie propusă de producătorii unguri de la Digital Reality, părinții de cândva ai Reunion-ului. În numărul viitor mă voi ocupa și de el.

„Ce-i ăsta?“

„Pă...“

„E-un Vizimok îmi pare. Hm, ce nas frumos are!“

De la Novalogic:

Voxel Space 2

Nu e un joc. Este următoarea versiune a tehnicii Voxel.



cerințelor mi-a scăpat un sfinte sisoie, și o înjurătură cu zâmbetul pe buze. Voila: Voxel 2, profită pe toate avanta-

animație între misiuni, efect de iluminare în timp real, atât în cabină cât și în peisaj, două moduri de zbor (realistic și easy) și SVGA cu trei moduri grafice. Cam atât despre Comanche3. După momentul apariției, vă vom ține la curent cu detaliile.



ARMORED FIST 2

De la Armored Fist, nimeni nu s-a mai înghesuit la vreun simulator de tanc. Noua versiune, dispune de același stil de misiuni combinate între strategie și sim., noul engine 3D, Dolby s.sound etc. Pe lângă lucrurile

întâlnite și la C3, adică fum și nori, obiecte poligonale texturate, animație între misiuni și SVGA-ul cu cele 3 moduri, întâlnești discuțiile

Standul celor de la Nova Logic avea formă de bunker. Erau ceva rachete, proiectile, pe nisipul de lângă intrare, dar n-am putut să mă lipesc de nimic de genul. M-am lipit și eu de un monitor pe care se învârtea pământul și

„În simulare există tot felul de standarde, unul mai novator ca altul. Novalogic mai propune unul și tare mi-e că o să ne luăm toți, 16 mega de RAM“.

de jos și de sus. Ca să intrăm în subiect, anunț oficial, că Nova Logic se joacă cu un engine nou. VOXEL-ul, peisajele generate fractal, care ne-au uimit la Comanche, primul sistem bazat pe „volume pixels“, a mai fost dată și pe la alții (Ex.: Interplay cu SSteel). Asta pentru că din 1992, când a fost patentat sistemul, NovaLogic a început să-l perfecționeze, trecând prin Comanche2.0 sau Werewolf, cu efecte de fum, și ajungând în 1996 la o cu totul nouă versiune numită : VOXEL SPACE 2.

Aceasta prezintă o mai mare libertate de mișcare, mai multe fps la un nivel de detaliu mult îmbunătățit (e dealtfel complet nou) și o adâncime a peisajului mult sporită. Văzut, plăcut, chiar foarte mult, dar odată cu citirea

jule aduse de tehnica modernă. Astfel el funcționează atât sub dos, cât și sub Win'95, având nevoie de un minim 486 DX4 ca să pornească, și un Pentium ca să meargă. Utilizează doar 16 mega de Ram, pe care ți-i bagă pe gât direct de pe cutie. Noroc că au scăzut prețurile. Altfel... Ei, orice joc va fi multiplayer, via modem, network sau direct link.



COMANCHE 3

Pe lângă engine-ul 3-D de care am vorbit, noua versiune a celui mai bine vândut simulator de elicopter, ne va desfăta cu Dolby surround. Sunetul, partea cea mai slabă din vechile sim.-uri Nova Logic, se bucură acum de reproducere fidele ale exploziilor și picajelor. În plus, oferă un joc rapid și nervos, mai ales împotriva prietenilor în modul multiplayer. O să aibă aproximativ 30 de misiuni, de zi sau de noapte, obiecte poligonale inserate în VOXEL 2, fum translucid și un cer cu nori care se mișcă (engine patentat tot de NL),



aprins din interiorul tancului și gălăgia de pe stația radio, voice support în multypayer numai network 2-8 playeri sau paralel (pe serială sau modem nu ține figura), misiunile dintr-o campanie legate de o linie dramatică (adică are o poveste, un spanac, nu că ar fi ceva trist



la mijloc) și AI-ul (inteligenta artificială) inamicului a fost îmbunătățit. Vechii dușmani T-80, BMP-uri și HIND-uri sunt la locul lor și contribuie gros la feeling.

F22 LIGHTNING II

„... marchează intrarea NovaLogic-ului într-un alt gen de produs și asta este extrem de excitant pentru noi“ a afirmat John Garcia, presedintele NL. Asta ca să vedeți cum se excită alții. Ce are în plus: un engine nou, bazat pe poligoane texturate, ce permite ceață și EL (efecte luminoase, sună așa de idiot). Modelul avionului reprodus în exactitate, cu eleroane, tren de aterizare, ușa la cală, flapsuri și frâne de aer. Patru tipuri de teren au fost incluse, cuprinzând scenariu de deșert, junglă, insulă, și coastă (la marginea mării, ca la 2 mai, știți voi). Mai multe unghiuri de vedere, atât în cabină, cât și de afară. Dolby cu explozii, și pălăvrăgeală, linie dramatică, aproximativ 8 misiuni pe tip de teren, armele obișnuite (sidewinder, AIM-120, etc) și un bord a cărui schemă a fost furnizată exact de Boeing și Lockheed, adevărații producători. Rămâne de revăzut, poate chiar în numărul viitor.

Vom mai auzi și vom mai scrie cu siguranță de cele trei grații ale NL-ului. Va fi cu siguranță un număr dedicat lor (Time-Line). Până atunci...



Niste Joace și MICI



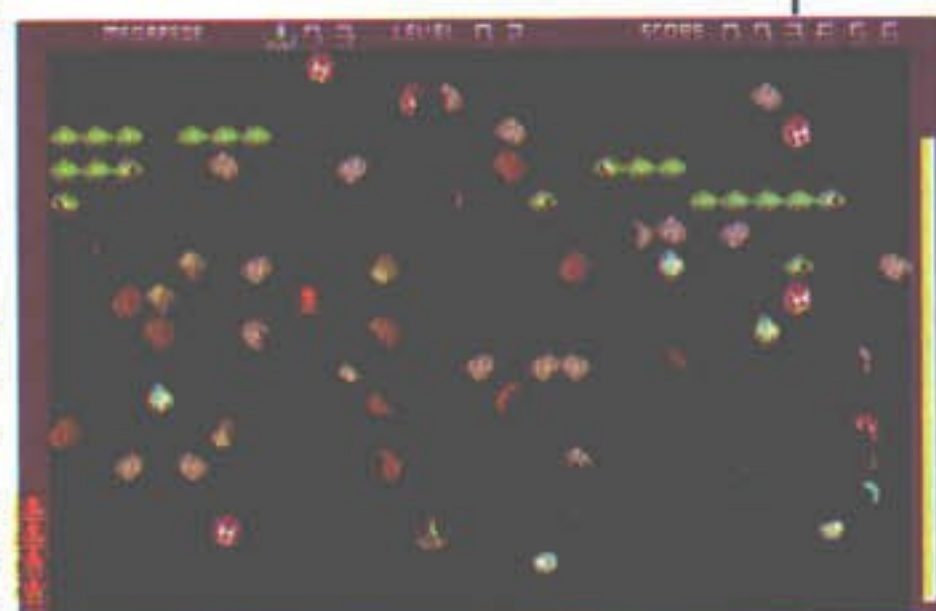
Ediția de față a rubricii prezintă megajoculmicșicul conceput de pseudo-cunoscuta conflagrație creatoare „Cizii softuer“, micuța brânză cu involtoare lejeră. Pe cât pare de pașnic, Megapede ne dezvăluie sub scena riul unui thriller SF de groază, realitatea alternativă a cetății noastre lupte. Mai elaborat,



conceptul viermelui de la Herbert, cu sindromul râmei la pescuit, susținut fiind de filosofia spray-ului contra păianjenul de apartament, a condus printr-un proces complex de regenerare a expresivității grafice și sonore la o idioată reed-

MEGAPEDE

fuzie care ar putea să amețească sublimul vostru aparat gânditiv, cu A.C. Clark, RAMA. Noi avem â). Susținut de o puternică și exagerată reprezentare sonoră, Megapede preia principiul jocului de-a viermele printre ciurperci. Aceași navă minusculă printre „obstacule“ gigantice, reprezentate simbolic aici, de un vierme divizionar cu niște ouă Dalieniste, dogmatice, un păianjen monarhist și o serie de decoritoare.



itate a unui celebru joc de HC: RÂMA. (Nu faceți vă rog con-

ȘI CUL DE UNDE?

Cul din genialitatea simplității faptului că, în ciuda pornirii de verificare a principiilor Newtonene altoite cu Murphianismul ciocan de a lovi emisia monitorului în figură, pornire pe care o ai indubitabil când te uiți la Megapede sau chiar la orice JMC (joc mic și cul), în momentul în care pui mâna pe el, nu-i mai dai drumul. Treaba e că la Megapede îți e drag și să ieși din joc, sau să pierzi ca să nu mai vorbesc de cum îi dai drumul. Asta a devenit un „capriciu“ la joacele brânzarilor de la Cheesy. O mulțime de acorduri și replici mirande vin să-ti încante atât meniul cât și exit-ul.

ÎIAAAHH! EXIT!

Vă mulțumesc încă o dată pentru înjurăturile convulsionate pe care le-am primit fie ele și „telepathic“ și vă pup dulce. Memoriiies...

Membrii clubului GAME OVER, beneficiaza de o reducere de 10 %

NORMALITY

Adventure

Un tip normal nu are nici o șansă.

195.000 lei

ACTUA SOCCER

Fotbal.

Îl știți din Game Over numărul 3

120.000 lei

EURO '96

Fotbal.

Îl veți ști dintr-un număr viitor.

155.000 lei

FATAL RACING

Curse auto

Mai periculos ca oricare altul.

120.000 lei

SLIPSTREAM

Simulator

Viteze nebunești în defilee de coșmar.

120.000 lei

TFX: EF2000

Simulator de avion

Fantasticul urmaș al TFX-ului.

281.000 lei

WORMS

Arcade/strategie

Lemmings-ii au căpătat arme.

205.000 lei

OFENSIVE

Actiune

O „banală” ofensivă...

216.000 lei

ATAK STACK

Actiune

Un ultim atac...

222.000 lei

INFERNO

Simulator

Satisfacție garantată: infernal.

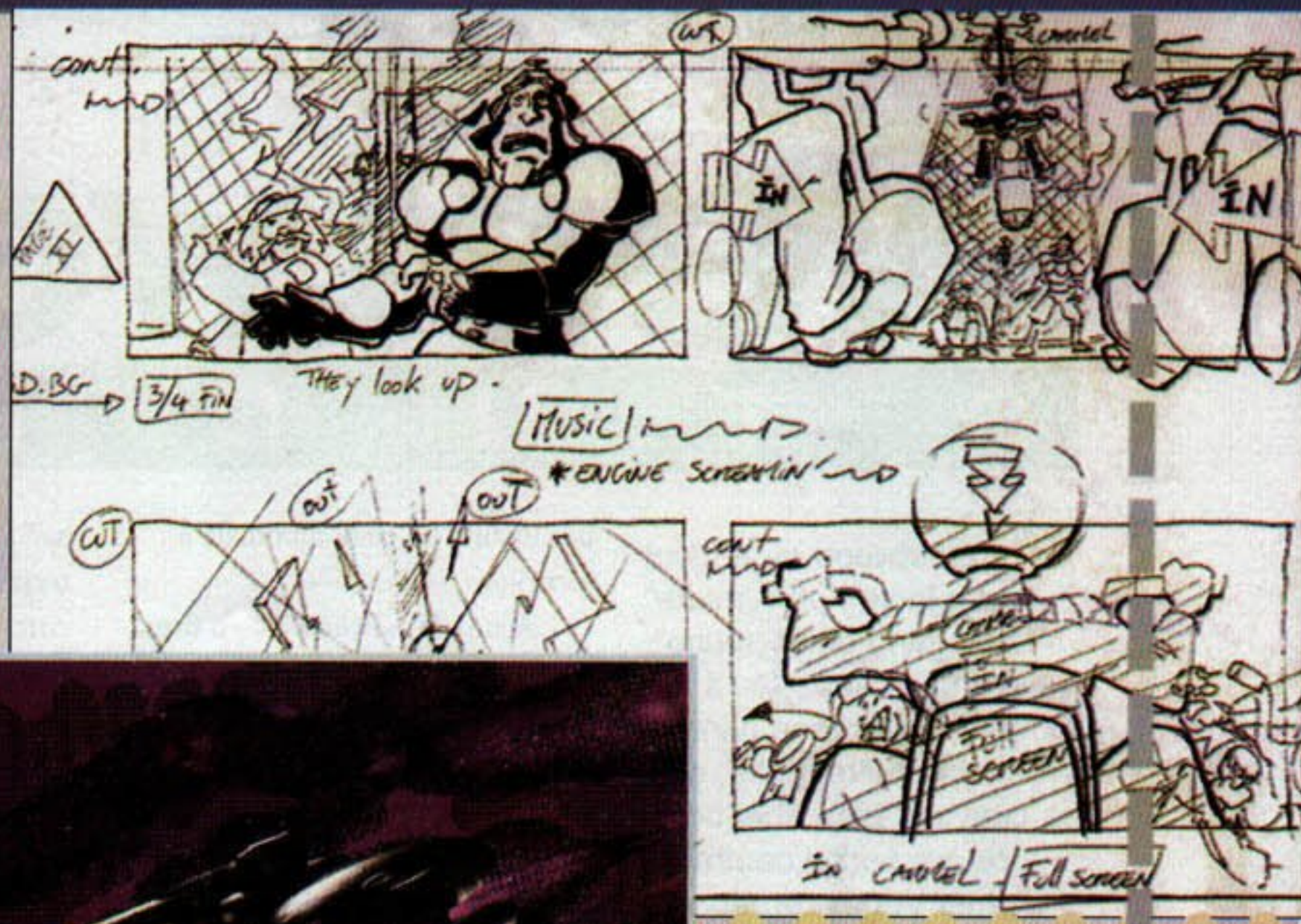
281.000 lei

SEA LEGENDS

De la OCEAN...

Pentru lupi de mare.

227.000 lei



Prin EXIM TURIN srl - Birou: tel. 621.5560; tel/fax 322.6165 sau Magazinul Muzica Tel. 613.9669

Se primesc comenzi poștale cu plata ramburs.

Westwood™ STUDIOS



Westwood nu a făcut multe jocuri, prin „multe” înțelegând chiar „multe”, adică așa cum a făcut, de exemplu, Microprose (vine și vremea sa). Nu multe, dar, așa cum stă bine unei companii ce are sediul central în Las Vegas, produsele Westwood sunt, fără multe excepții, excelente. Nu o să fiu deosebit de riguros pentru că nu-mi stă în fire și-apoi nu e o lecție de istorie ce fac eu aici, pentru simplul motiv că nu sunt profesor de istorie.

ÎNCEPUTURI

WESTWOOD STUDIOS a fost fondată în 1985, când Brett W. Sperry și Louis Castle s-au apucat de trabă într-un garaj micuț din Las Vegas, Nevada. Povestea a evoluat spre bine și i-a condus pe aceștia de la convertirea jocurilor pre-existente pentru diferite platforme, la crearea propriilor titluri. Unele din aceste prime creații au fost: **The Mars Saga**, **Battletech**, **Dragon Strike** și **Eye of the Beholder**, care au adus companiei un oarece renume.

În 1992, Westwood a fuzionat cu Virgin Games, ceea ce a însemnat un uriaș

pas înainte pe piața mondială a jocurilor.

Acum, Westwood este o firmă mare, cu un nume bine înrădăcinat în mintea gamerilor și nu numai și al cărei ultim produs C&C s-a vândut în numai câteva luni, într-un milion de exemplare.

RPG

Încep, așadar, cu vestita - cel puțin printre elevii silitori - trilogie purtând numele **Eye of the Beholder**. Trilogia cuprinde un număr de 3 (trei) jocuri, toate intrând până peste cap la categoria Role Play. Cei care au fost pasionați de RPG-uri, probabil au jucat pe-ndelete **Eye of the Beholder** și îmi dau dreptate atunci când spun că au fost unele dintre primele RPG-uri și că n-au dezamăgit deloc. Bineînțeles, există și o ordine de clasare a celor trei jocuri, în topurile neoficiale. La noi în redacție se consideră că EOB 2:

Legend of the Dark Moon (1991) este cel mai tare, urmat de **EOB 1** (1990), **EOB 3: Assault on Myth Drannor** (1993) fiind pe ultimul loc.

Ei, dar să rostesc și câte ceva despre EOB-ul propriu-zis. Ar fi cazul să știți (citiți prin „dicționar”) că un

RPG presupune controlul unuia

sau al mai multor personaje, caracterizate prin diferite numere, corespunzând calităților personale. În majoritatea cazurilor, personajul principal, alter-ego-ul tău este creat/ales la început. În EOB îți poți alege rasa căreia vrei să aparții (human, elf, halfelf, dwarf, gnome, halfling), precum și alte câteva lucruri ținând de personalitate (meseria, elemente de caracter etc.)

În EOB 1, Heros of Waterdeep s-au adunat să rezolve câteva probleme. Trimși să scape țara de rău, au purces vitejește și prinși au fost în „dungeon”... De aici, lupte, aventură, role play.

La începutul EOB-ului 2, primești un mesaj urgent de la preotul regatului, Khalben. Acesta îți cere ajutorul pentru eliminarea diavolului care bântuie prin castelul Darkmoon. Persoana trimisă acolo nu s-a mai întors, așa că nu-ți rămâne altceva de făcut decât să te teleportezi la fața locului și să-i dai bătaie. Introducerea era ultra-țapănă pentru vremea respectivă, iar jocul era demn de ea.

Odată Dran (ăla rău) învins, orașul are răgaz să se refacă. Într-o

zi, stăteai calm în taverna locală și-ți istoriseai aventurile, când ești rugat de către un străin să-i ajuți stăpânul. Asta este introducerea în EOB 3. Va trebui să găsești un obiect care să-l ajute pe tipul respectiv să repună

mâna pe Myth Drannor, oraș aflat sub stăpânirea... unui „evil”, natural.

Un alt role-play care vine din atelierele Westwood este **Lands of Lore: The Throne of Chaos** (1993), joculeț ce a primit titlul de „cel mai bun role play al anului”. Povestea spune că în timpul regelui Richard

Inimă de Leu, Scotia, o vrăjitoare animată de intenții prea puțin onorabile, reușește să pună mâna pe **The Mask**, un talisman care permitea purtătorului să-și ia orice înfățișare (nimic de-a face cu o mască). Regele cheamă în ajutor pe unul din slujitorii săi cei mai buni. Va trebui să joci rolul acestui slujitor, după ce în prealabil l-ai ales dintre cei patru disponibili: Ak'shel, Michael, Kieran și Conrad, fiecare cu



Brett W. Sperry, președinte și cofondator

„Westwood Studios,
a company to die for”



6 Lands of Lore: Guardians of Destiny. De așteptat.

specialitatea și personalitatea proprie. Vei pleca în căutarea unei pietre ce va permite regatului să se apere. Povestea pare banală și parcă scrisă de Frații Grimm, însă jocul n-ar trebui ratat. Acțiunea se complică, se întinde, se încurcă și descurcă succesiv, astfel încât, dacă intri adânc în joc, ai șanse mari să fii prins definitiv de scenariu și să devii un fan LOL.

Bineînțeles, grafica, sunetele, atmosfera, într-un cuvânt realizarea, vin să sprijine povestea. LOL are câteva imagini și secvențe animate care nu s-ar face de rușine nici acum.

S-au auzite unele voci care susțin că la capitolul role-play efectiv, LOL ar fi mai slab decât Eye of the Beholder. Poate. Eye of the Beholder are unele elemente care îl fac mai dificil (de exemplu, nu poți să-ți odihnești personajul dacă prin preajmă mișună inamici, pentru că eroul are probleme cu psi-

hicul) și asta ar putea fi interpretat ca un punct în plus. Unde mai pui că Lands of Lore dispune de hartă, chestie de care nu se auzise în EOB și care sporea dificultatea.

Eh, după cum minunile țin trei zile și orice pădure are uscăturile sale, Lands of Lore are o problemă. Mare, aș putea să spun. Problema este bug-ul care îl face să nu „meargă” pe procesoare INTEL 486 sau Pentium. Stați, nu săriți! Pe INTEL mai tare de DX/33. Bineînțeles a apărut un „patch” ce rezolvă situația, dar asta nu repară total lucrurile și probabil sunt mulți care nu l-au jucat din acest motiv.

Lands of Lore există și pe dischete și pe CD, astfel că fiecare poate avea ceea ce își dorește.

Buun. N-ar fi rău să vedeți cum stă treaba cu LOL, deoarece



sus: LOL
draapta: EOB 1
jos: EOB 2



în curând o să scoată capul la lumină Lands of Lore 2: Guardians of Destiny.

Numai pe CD, jocul care va face din jocul LOL, seria LOL, are cel puțin din ce s-a dat publicității - o grafică super. Atât de supărată e grafică, încât povestea nu are nici ea cum să fie prea plină de zâne bune și spiriduși zâmbăreți. Peisaje cu atmosferă lugubră, scheleți binevoitori, personaje antipatice, toate concură pentru a crea impresia de joc bun. Oricum, să nu fim entuziasmați până nu-l avem în mână, mai precis în CD-ROM.

QUEST

Ei, din vorbă-n vorbă, am ajuns și la **Legend of Kyrandia**, probabil una din cele mai cunoscute și jucate, serii de quest-uri. Kyrandia e plin de originalitate și nu trebuie decât să ne amintim (aflăm) că personajul principal este, de fiecare dată, altul.

Legend of Kyrandia 1: The Legend of Xanthia (1992) îl are în centrul acțiunii pe Brandon,

băiatul cel bun, gata să se lupte pe viață și pe moarte cu Malcolm, vrăjitorul nebun. Jocul e bun și n-ar trebui neglijat de cei care vor să aibă un palmares complet la secțiunea quest. În Kyrandia se



introduce interfața care urmează a fi folosită și în următoarele două jocuri din serie, o interfață simplă, fără chestii gen „push”, „pull”, „give” și, deci, fără fraze grotești.

Legend of Kyrandia 2, pe numele mic **Hand of Fate** (1993), este axată pe un mister. Kyrandia, tărâmul mirific, dispărea încetul cu încetul. The Hand, hotărâște că singura cale de a stopa dispariția Kyrandiei este trimiterea ta într-o



6 Lands of Lore 2. De două ori de așteptat

călătorie de plăcere, pentru a face rost de nu știu ce talisman. Ei bine, Mâna ține o întreagă teorie pe tema asta dar, având în vedere că la final vinovatul se dovedește a fi chiar ea, nu merită să-ți bați



6 Legend of Kyrandia 1. Măi să știți că e adevărat, zidurile au urechi.

TIME LINE



6 Hand of Fate. Tipa aia sunt eu?! Yes!

capul ca să ascuți și să înțelegi.

Cert este că ești vârat în pielea unei frumoase și, culmea, tinere vrăjitoare și trimis în misiune. Pe parcursul jocului va trebui să folosești diverse ingrediente pentru a face anumite vrăji (asta pe lângă puzzle-urile specifice oricărui quest), cei de la Westwood neducând lipsă de imaginație, bun gust și umor. Hand of Fate este, în esență, un quest haios și nu unul horror, un joc simpatic și nu unul sumbru, așa cum ar putea sugera titlul.

HOF are și el (sau ea) un frate mai mare, pe CD, care are „fixată” problema cu procesorul INTEL, pe care jocul de floppy o are în aceeași măsură ca și Lands of Lore.

Al treilea și ultimul joc din seria Kyrandia, este **Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge**.

Malcolm a fost transformat în stană de piatră de către Brandon, fiind acuzat de uciderea familiei regale. Eliberat accidental, ai ocazia să joci rolul lui Malcolm și să-i dovedești în final nevinovăția (cuțitul cu care au fost înjunghiați majestatele lor era, pasămite, vrăjit și trecea singur la represalii dacă era atins de o mână împărătească). Dacă stau să mă gândesc, ești chiar ales rege.

Kyrandia 3 e un quest bun, chiar dacă un pic cam greu. Bine lucrat, sub toate aspectele, jocul aduce și elemente originale (poți să alegi modul în care Malcolm discută cu un anumit interlocutor: să fii drăguț, normal sau măgar),

fiind primul din seria Kyrandia care apare numai pe CD. Bineînțeles full-speech, cu secvențe animate presărate prin



6 Sus: Dune2. Începutul... Jos: C&C. Impresionant

joc, introducere de lăsat omu' cu gura căscată etc.

Cei care vor să termine K3 și n-au răbdare, timp, chef sau ce... n-or mai avea, pot să găsească soluția completă în numărul 3 al GO-ului.

La sfârșit de Kyrandia, să notăm o caracteristică egal valabilă pentru cele trei jocuri: sunt quest-uri liniare, nu te poți întoarce la o fază anterioară și, am putea spune că sunt structurate pe un soi de nivele, episoade...

STRATEGIE

Să nu uităm să menționăm aici **Monopoly**, un joculeț pe CD care tratează binecunoscutul joc de strategie și noroc. Mai bine zis, de noroc și strategie. Monopoly este „the first commercial game with Internet support”. S-a anunțat de curând apariția jocului și pentru Macintosh.

Și uite-așa, am ajuns la hit-ul care a zguduit lumea jocurilor - pe PC în general - și pe cea a iubitorilor de strategie - în special - la strategia în timp real, care, în ciuda trecerii anilor, este la fel de apreciată, **DUNE 2 - The**

al problemei și, mai ales, că totul se petrece în timp real. Acțiunea se desfășoară pe Dune, planeta din cartea cu același nume și, chiar dacă un pic ciudat, nu are nici o legătură cu jocul DUNE făcut de Cryo.

The Building of a Dynasty a creat un stil, un gen. Și astăzi, lumea caută de zor jocuri „ca/gen/stil Dune 2”. Sentimentul pe care-l dădea jocul, atmosfera, grafica, dinamismul situației, aspectele economice și strategice, sunetele, muzica, scenariul, toate veneau să-ți bage bine în cap gândul că Dune 2 este o capodoperă.

Creația Westwood-iană avea o introducere cu o grafică foarte tare pentru vremea aceea, iar vocea care se făcea auzită era tot ce putea fi mai de efect. Țineți minte, cred, faza cu „...your battle for Dune begins... NOW”.

Odată început jocul, puteai alege una din cele trei case combatante: „the noble Atreides”, „the insidios Ordos” sau „the evil Harkonnen”.

Fiecare casă avea armele specifice iar jocul cu una sau cu cealaltă avea un caracter diferit. Cert e că jocul te prindea într-un asemenea mod, încât singurul gând era „hai să termin nivelul, să văd ce arme îmi mai dă la următorul”. Păcat că finalul nu a fost la înălțime, cel de la Harkonnen fiind singurul satisfăcător cu adevărat, pentru cel cu mâna pe mouse.

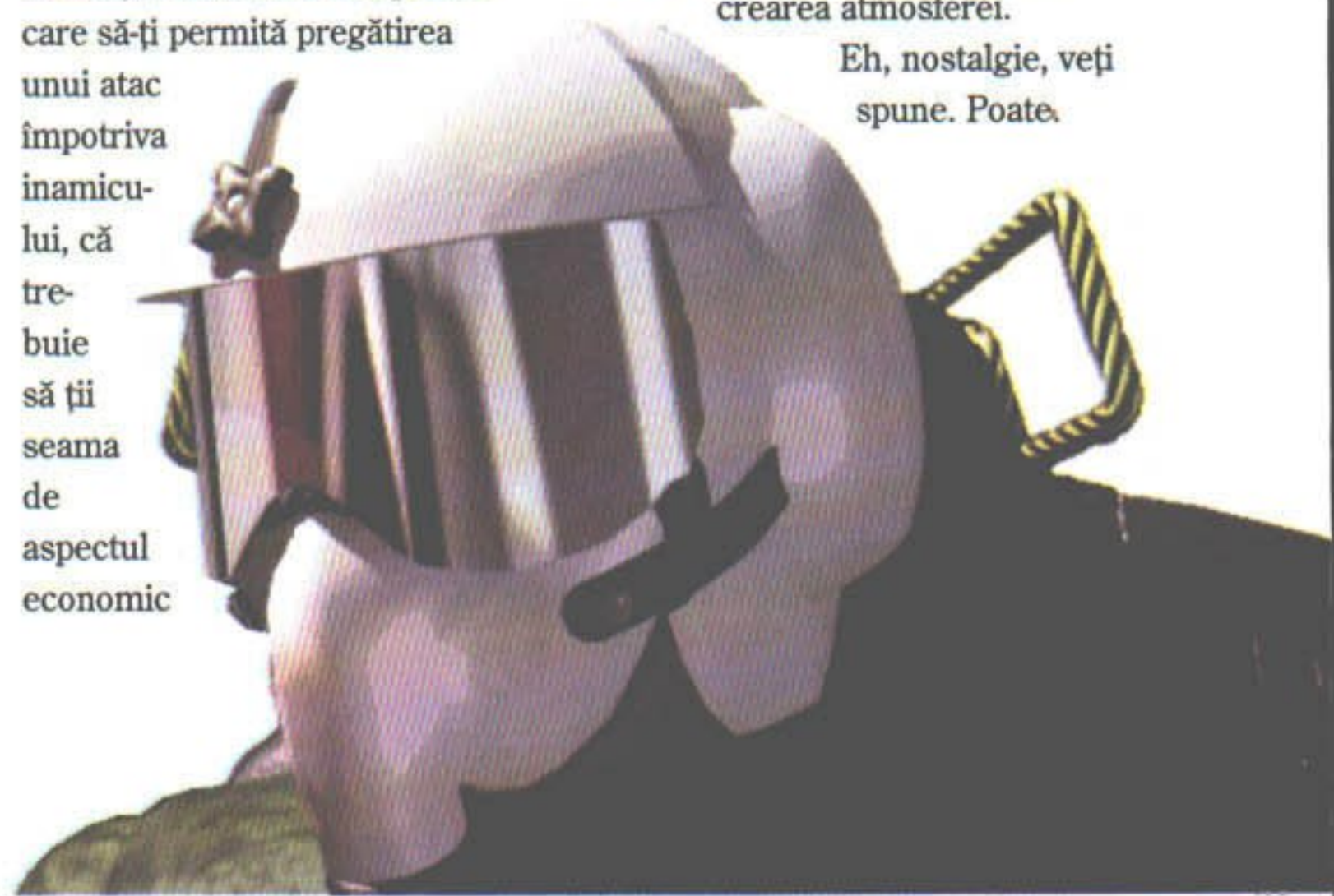
Natural, muzica, grafica și sunetele erau așa cum trebuie. Tema muzicală se schimba funcție de acțiunea de pe câmpul de luptă și asta însemna foarte mult în crearea atmosferei.

Eh, nostalgie, veți spune. Poate.

Building of a Dynasty (1992).

Pentru cei care nu știu care e treaba cu Dune 2 (nu cred să fie prea mulți) am să spun doar că ești comandantul unor trupe, avansând în grad pe parcursul acumulării victoriilor, că vezi câmpul de luptă

de undeva de sus, că trebuie să dezvolți o structură de apărare care să-ți permită pregătirea unui atac împotriva inamicului, că trebuie să-ți seama de aspectul economic





6 Red Alert. Ah!!!

Oricum, dacă vă plac strategiile cât de cât și n-ați jucat Dune 2, ați pierdut „cea mai bună strategie a anului” respectiv.

Aproposito, există și niște misiuni pentru Dune2, de fapt niște scenarii modificate. Dacă vă uitați prin fișierul **sce-nario.pak**, puteți face, niște chestii simpatice.

Uf, am ajuns și la bucata cea mai frumoasă a istoriei. **Prezentul.**

Am spus că Dune 2 a creat un gen. În cadrul aceluiași gen a apărut **Warcraft**, **Warcraft 2** mai apoi - amândouă jocurile fiind demne de toată stima. Cei care făcuseră Dune 2, au hotărât din timp care avea să fie următorul proiect. Se auzise de multă vreme de **Command & Conquer**, cei mai săraci cu duhul fiind gata să-l asimileze lui „Dune3”. **Command & Conquer: The Tiberium Conflict** a apărut în 1995 și a fost descris, pe foarte-foarte scurt și în GO1.

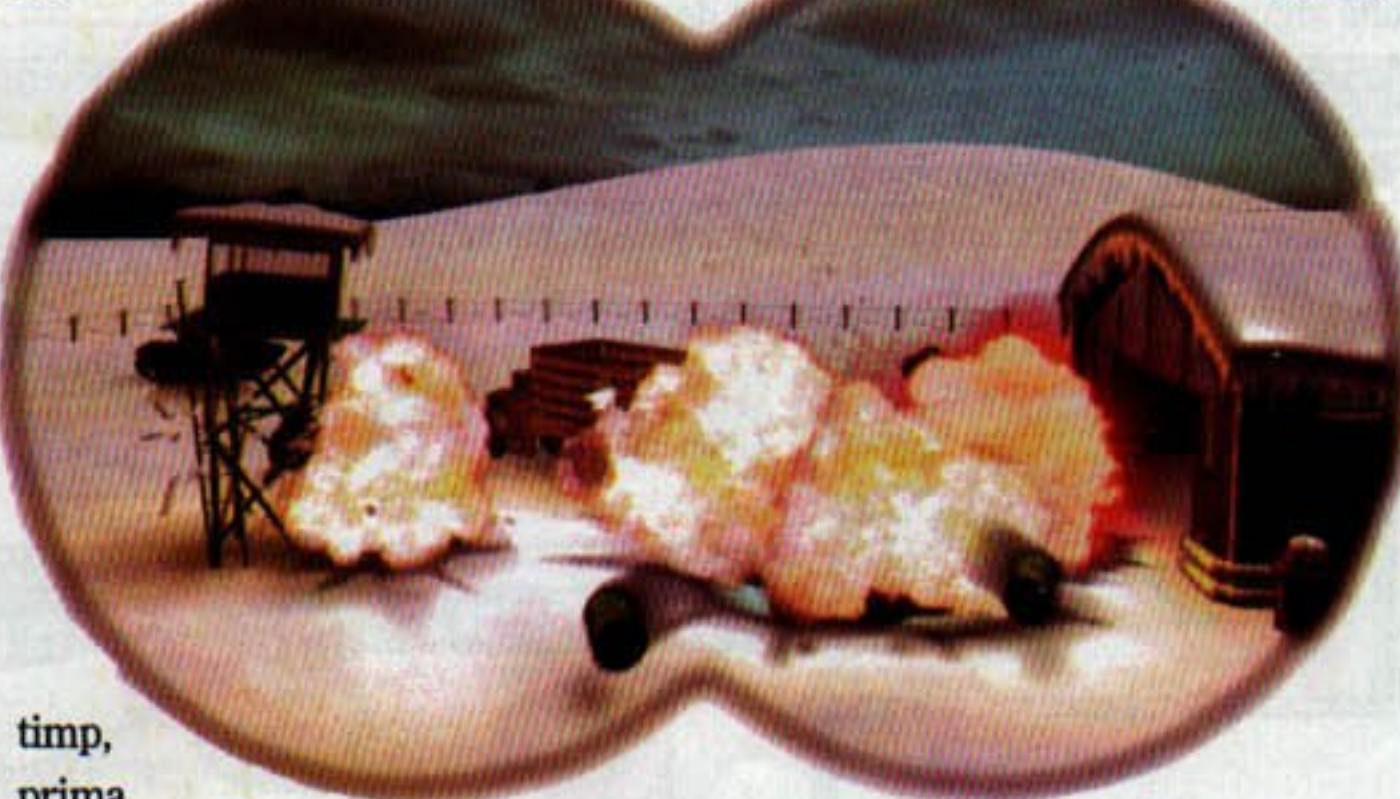
Aș vrea să clarific un lucru, deoarece este păcat să se facă mereu confuzie. **Command & Conquer** este același gen cu Dune 2, este făcut de aceeași firmă, dar **NU este Dune 3!** Acțiunea, personajele, perioada, ba chiar planeta și galaxia C&C-ului, toate sunt diferite față de cele din Dune 2, astfel încât...

În **Command & Conquer**, poți lupta de partea oricăreia dintre cele două puteri ce se înfruntă pentru dominarea mapamondului:

The Brotherhood of Nod, o frăție secretă (cândva) și **The Global Defence Initiative**, pe

scurt **GDI**. Jocul s-a bucurat de un succes enorm, fiind extraordinar

sub toate aspectele. Niște secvențe grafice care-ți tăiau suflarea, o strategie combinată cu o acțiune înrăită, totul susținut de sunete și muzică de nota 10, au făcut din C&C, cel puțin pentru un



timp, prima opțiune pentru mulți.

Westwood a scos pentru C&C și un CD cu misiuni suplimentare, grupate sub numele **C&C: Covert Operations** (1996). Cuprinzând 15 misiuni noi și mult mai dificile decât jocul-mamă, având câteva

secvențe animate în plus, precum și câteva melodii noi, pseudo-jocul s-a dovedit sub așteptările fanilor. Totuși, pentru cei care iubesc la nebunie C&C-ul, **Covert Ops** poate fi îndeajuns de bun (mai are și câteva niveluri pentru jocul în rețea, care mai pot aduce ceva la scorul total).

S-a anunțat de curând și apariția unui C&C nativ pentru Windows 95, jocul original având probleme cu acest... sistem de operare.

Dacă vorbim de așteptare, nu putem să trecem cu vederea **C&C: Red Alert**. Deși la finalul C&C-ului scrie alb pe negru „coming soon, C&C 2: Tiberian Sun”, numele următorului C&C va fi **Red Alert**.

Acțiunea este plasată temporal înaintea C&C-ului. Hitler nu a ajuns la putere, Stalin făcând acest lucru în locul lui.

Jucătorul va putea alege tabăra aliaților sau pe cea sovietică, **GDI-ul** și **NOD-ul** nefiind pe atunci formate. Westwood promite un AI mult îmbunătățit, noi unități (avioane, submarine, hoți, medici), noi structuri, o grafică

îmbunătățită (SVGA), într-un cuvânt: un joc mult mai bun decât **Tiberium Conflict**. Să vedem ce-o să iasă dar, mie mi se pare destul de clar că **Red Alert** va fi un mare succes. Despre Westwood Studios ar



mai fi de spus că, pe lângă multe altele, se ocupă - ca mai toate marile firme - de producția de jocuri și pentru alte platforme (Mac, PSX, NES etc.), dar asta e o felie care ne interesează mai puțin. Ar fi totuși, interesant de știut că Westwood a făcut un **Lionking** pentru Sega Genesis și Super Nintendo.

Deasemenea, Westwood a proiectat și dezvoltat câteva jocuri distribuite de **Strategic Simulations** (cum ar fi **EOB 1,2**) și de firme ca **Epyx**, **Activision**, **Electronic Arts**, **Infocom** sau **Tengen**. Jocurile respective nu



6 Mi se pare că știu din ce a evoluat sigla GDI-ului.

sunt prea cunoscute, ar fi poate bine să le amintim, dar sunt multe și micuțe așa că... **Dragon Strike**, **Questron II**, **Pacmania**, **California Games**, **Winter Games**, **Hillsfar** etc.. Unele vorbesc prin titlu despre ceea ce tratează (Ce-o fi „tratând” **Pacmania**?)

FINAL

Sperând că prezentarea oarecum haotică a Westwood-ului nu a dezamăgit (în definitiv, cine-a spus că „linia timpului” trebuie să fie dreaptă?) și așteptând cu nerăbdare noile producții, proiecte, jocuri 'n'stuf de la Westwood Studios, permiteți-mi să termin articolul în coadă de pește. La revedere și... GO.



ROGER WILCO

Încurajată de succesul seriei „Space Quest”, firma Sierra a hotărât că se impune o continuare, astfel luând naștere „Space Quest 6: The Spinal Frontier”. Asemeni majorității jocurilor care se respectă, SQ6 este realizat în SVGA și are full speech, două caracteristici din care rezultă a treia și anume dimensiunea - 1 CD (plin). Acțiunea este relativ asemănătoare cu cea care eram deja obișnuiți: eroul Roger Wilco salvează galaxia, dejucând planurile ticăloase ale celor care vor să o cucerească, bineînțeles. Pentru a mări nota de umor (sau a compensa lipsa de imaginație?), autorii au introdus la tot pasul fragmente în care fac haz de secvențe din filme sau jocuri celebre cum ar fi: „Star Trek”, „Star Wars”, „Aliens”, „Terminator 2”, „Fantastic Voyage”, „Dune”, „Wing Commander”, „King Quest”, „Street Fighter”, pentru a numi numai câteva dintre ele.

dată ce urmărești secvența introductivă, agață-te de robotul care trece pe lângă tine (+10), ia „security id card” de pe bicicletă (+3) și, în schimbul unui buckazoid, fă-ți niște poze (+3) în cabina foto care se agită prin împrejurimi. Folosește pozele pe cartelă (+5).

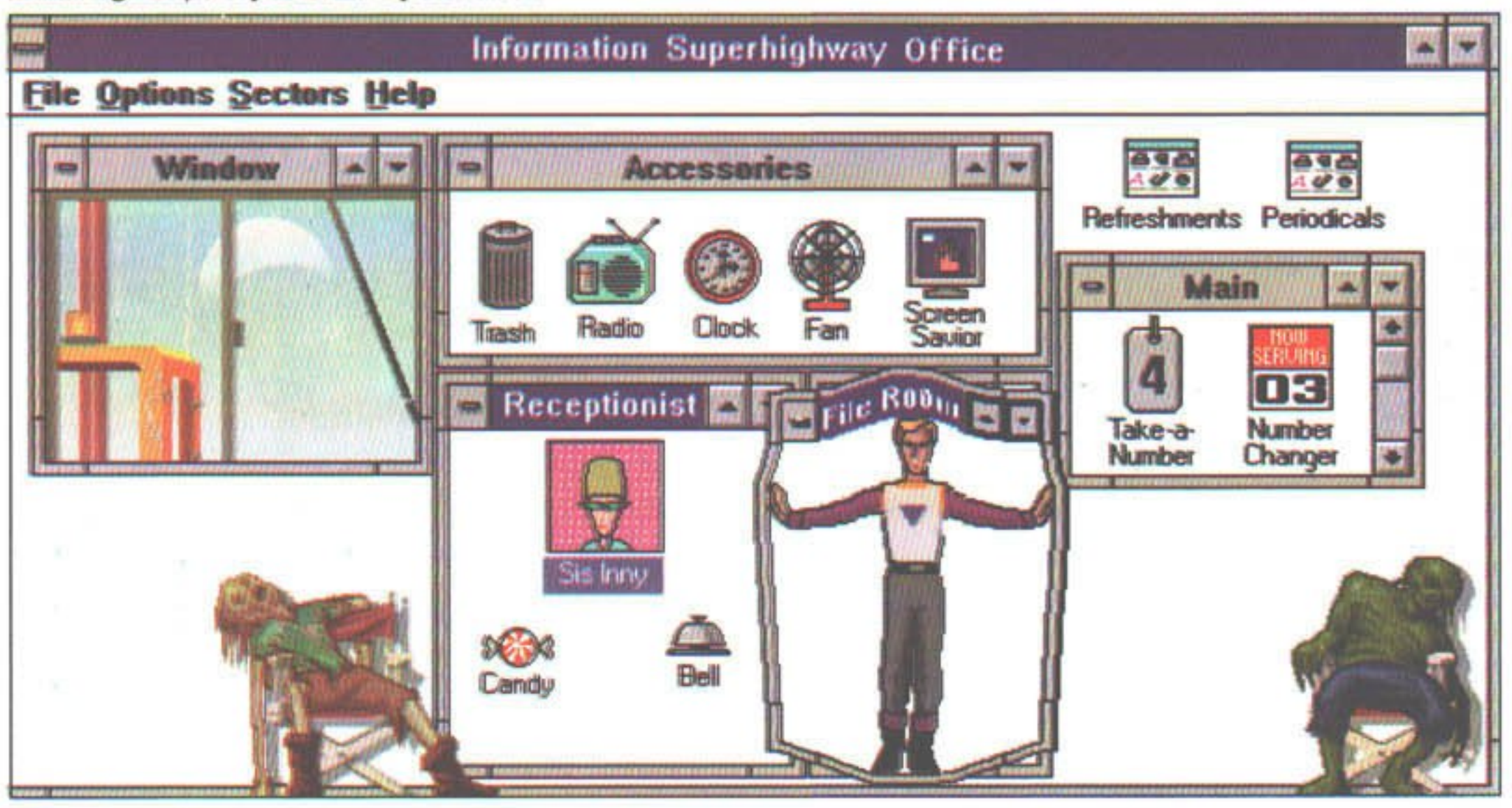
Găsește un tip care se plimbă și vorbește cu el de două ori (+1). Drept urmare, individul te roagă să găsești un endodroid, îți dă un datacorder (+1), îți promite 50 de buckazoizi și te îndrumă spre bar. La „Orion’s Belt” indicatorul de proximitate la datacorderul indică 2 din 3 așa că tragi concluzia că „asta trebuie să fie locul” drept care atribui prompt trei șuturi ușii de metal (+3) care te împiedică să-ți continui drumul glorios spre subsol. Ajuns jos ascultă ce are de zis endodroidul, ia bara (+3) și pleacă repede (asta în caz că nu vrei să vezi cum ai arăta dacă ai fi întors pe dos). Folosește liftul pentru a ajunge la etaj, unde te vei falslegitima în fața celor trei fumători din colț (+3), pentru că altfel nu vei putea face rost de furtune (+1), nu vei putea folosi mâna pe ele în fereastra cu obiectele (+2), asta ca să nu mai vorbesc de butelia cu azot lichid și de utilizarea ei pe conducta liberă (+6). Pentru a obține puncte suplimentare, poți încerca să furi (+3) o parte din ‘bacșișurile’ chelnăriței robot (atenție copii: nu încercați să reproduceți gestul acasă, actorii sunt profesioniști antrenați!).

Flutură ID-ul prin fața barmanului (+3). Cere ceva de băut (+1), apoi cere special (+5). În momentul în care acesta a plecat trebuie să faci câteva lucruri care erau imposibil de realizat în prezența lui. Deschide frigiderul și f... ia tava pentru cuburi de gheață (+3), după care încearcă țevile din spatele barului: unele te stropest (+5) alta nu. Pune mâna dedesubtul celei care nu te stropește (+5) și leagă furtunul între țeava cea mai din dreapta și cea pe care tocmai ai rupt-o (+5). Mergi la etaj unde dai drumul la azot (+3), apoi la subsol, unde folosești țeava pe endroidul cel înghețat (+5). În situația creată, doar măturica și fârașul din dotare te pot ajuta să culegi cuburile (+5) și să le depui în tăvița dedicată (+3). Pentru mai multă siguranță, depozitează o perioadă de

SPINAL FRONTIER



6 Roger este plin de poante. Ca întotdeauna.



6 Heeeelp! Heeeeeeeeeeeelp! HEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEELPI This SUCKS!



6 Universul din *STOUGE FIGHTER III* este cu adevărat înspăimântător... Înspăimântător de apropiat de realitate.

timp tava în frigider (+5) - s-ar putea să mai trebuiască să-l pui la lucru pe barman. Ieși afară, stai de vorbă cu tipul care te-a angajat (+20), și, pentru că ai suficienți bani, mergi la 'BOT LIQUOR' și cumpără o sticlă.

Dacă până acum nu te-a frustrat nimic, atunci există un mijloc sigur de a ajunge la acest rezultat: joacă *Stooge Fighter 3* cu tipul de la 'Arcade'. Caută-l pe Elmo Pug (SQ3), care, în schimbul sticlei (+7), îți dă un 'cheet sheet' pentru SF3 (+3), după care îți returnează peștele din sticlă. Citește lista primită (+5) [ABBACACA], și folosește combinația proaspăt aflată în ecranul în care sunt prezentate tastele, pentru a obține o nouă lovitură fără de care nu ai nici o șansă să-l bați pe maniacul de la arcade.

Vorbește, sau mai bine zis încearcă să vorbești cu patronul de la „Dew Bew Inn“ (+1), după care arată-i banii (300); vei primi o cameră (+3). Deschide datacorderul și joacă-te cu bateria (+1). Ia liftul și încearcă să intri în camera rezervată - 1220J (+3). În acest moment, cei doi tipi din hol te vor răpi, și te vor duce în apartamentul lor, unde vei fi imobilizat cu o pereche de cătușe. Încearcă să iei cheile (+5), după care ia cuiul care le susținea (+3) și scapă de cătușe. Rupe afișul cu (P)ELVIS (+5), culege-l de pe jos (+1) și întinde-l apoi în mijlocul camerei. Dansează pe covorul improvizat pentru a devenii un mândru posesor de sarcină electrostatică (+5). Aplică respectiva sarcină în portul interfeței cu care este dotat paznicul (+5). Ia modulul 'burlesque' (+1), datacorderul, cheile de la paznic (+1), și caută prin CD-uri până găsești unul (+3) pe care îl poți folosi pe calculator (+3). Deschide ușa cu key-card-ul luat de la paznic și mergi în camera vecină (+3), unde iei modulul 'churlish' din cutia de sub masă (+1). Dezlipiște eticheta de pe modulul 'churlish' (+3), pune-o pe modulul 'burlesque' (+3) și dă modulul modificat gorilei de la birul (+3). După plecarea acestuia, ia cureaua (+3), și extrage cele două module cu care este dotată (+2). Folosește 'Dumping Field Actuator' pentru a întrerupe câmpul de forță (+3) și pregătește-te să reconfigurezi manual datacorderul, pentru a-l transforma într-un dispozitiv de semnalizare. Pentru a ușura sarcina celor obișnuiți cu tehnologia „pune-l și roagă-te să meargă“ sau altfel fiind spus „Plug&Pray“ (întotdeauna am fost de părere că PnP-ul este o

prostie), vom prezenta un tabel cu adresele exacte ale modulelor (+20).

După ce urmărești filmele în care ești salvat de către Stellar, te trezești în sickbay, unde dezlipiști părul de pe al doi-lea dispozitiv luat de pe curea (+5). Pune părul pe scannerul ADN, vorbește cu 'Jabba the Hop' și convinge-l să te lase (+1), după care folosește părul pe sequencer (+5) și imprimă rezultatele pe un datacard (+1). Utilizează 'Comm Post-ul' care se vede în stânga (+3), reții numele 'Nigel Rancid', urmărești discuția, după care te trezești în camera ta. Dă drumul din nou la 'Comm Post', urmărește mesajul (+3), după care teleportează-te, pentru a-i da căpitanului posibilitatea să te pună la muncă.

Ia liftul până la 'Quarters', unde o tanti pe nume Sharpei te pune să speli pe jos. Pune mâna pe mătură (+3), repară WC-ul (+1) și deschide dulapul din spatele oglinzii (+3). În acest moment Sharpei dă drumul la gaze, tu trebuind să proptești în ușă un piston (+5), pe care-l extragi din structura patului (+3). La slujba ce urmează, citește discursul (+3), după care mergi în apartamentul tău și urmărește mesajul pe care l-ai primit (+3). Întrucât căpitanul nu vrea să te asculte (+1), mergi la 8-rear, unde discuți cu Sydney și îi ceri o mână de ajutor (mâna dreaptă ca să fii mai exact +3), precum și un ochi (+3).

Ar fi interesant să consulți baza de date a navei, deoarece poți găsi unele lucruri foarte interesante cum ar fi o tehnică dezvoltată de Vulgari.

Mergi la holocabană și introdu numărul înregistrării respective (#5551212 +3). Înarmează-te cu o siringă cu morfină ce așteaptă într-un dulap din sickbay (+3), și mergi la intrarea din shuttle bay unde încearcă mișcarea învățată de al Vulgari pe tipul din dreapta (+3).

În camera de detenție va trebui să pui mâna repede pe bucatele pe care ți le aduce Dorf (+1) și să le asamblezi după cum urmează: urechile + Bobbit Kabobs + Rack of Orat + pâine + chestia care seamănă cu niște cartofi + pepene + spaghete (+1). Folosește siringa cu morfină pe gogoasă (+3), pune copia ta în pat (+3), urcă-te în căruciorul cu care se transportă mâncarea (+3) și ia gogoșa bună de pe cărucior.

Întoarce-te la intrarea din shuttle bay, unde, după ce folosești gogoșa 'aranjată' pe farfuria de lângă tipul solid (+3) și rămâi singur cu Chesbro,

încerci încă o dată schema Vulgarilor (+3), pentru a face rost de chei (+1). Folosește mâna androidului pentru a putea apăsa simultan cele două butoane (+3), apoi intră în a doua navă din dreapta sus, după ce ai oprit în prealabil alarma cu ajutorul telecomenzii atașată cheilor (+3). Ajuns în navă, ia 'recall notice' din spatele scaunului (+1), așează-te în locul pilotului și deschide compartimentul rezervat mânușilor, pentru a intra în posesia celor trei obiecte (+3). Apasă butonul ICD, după care selectează: #1 - LANTHANUM, #2 - SULPHUR, #3 - SILVER, Catalyst: NEON și Confirmation: LASAGNE. Apasă pe 'INITIATE' și folosește ochiul lui Sydney (+7) pe sistemul de identificare vizuală 'PTS' (+3).

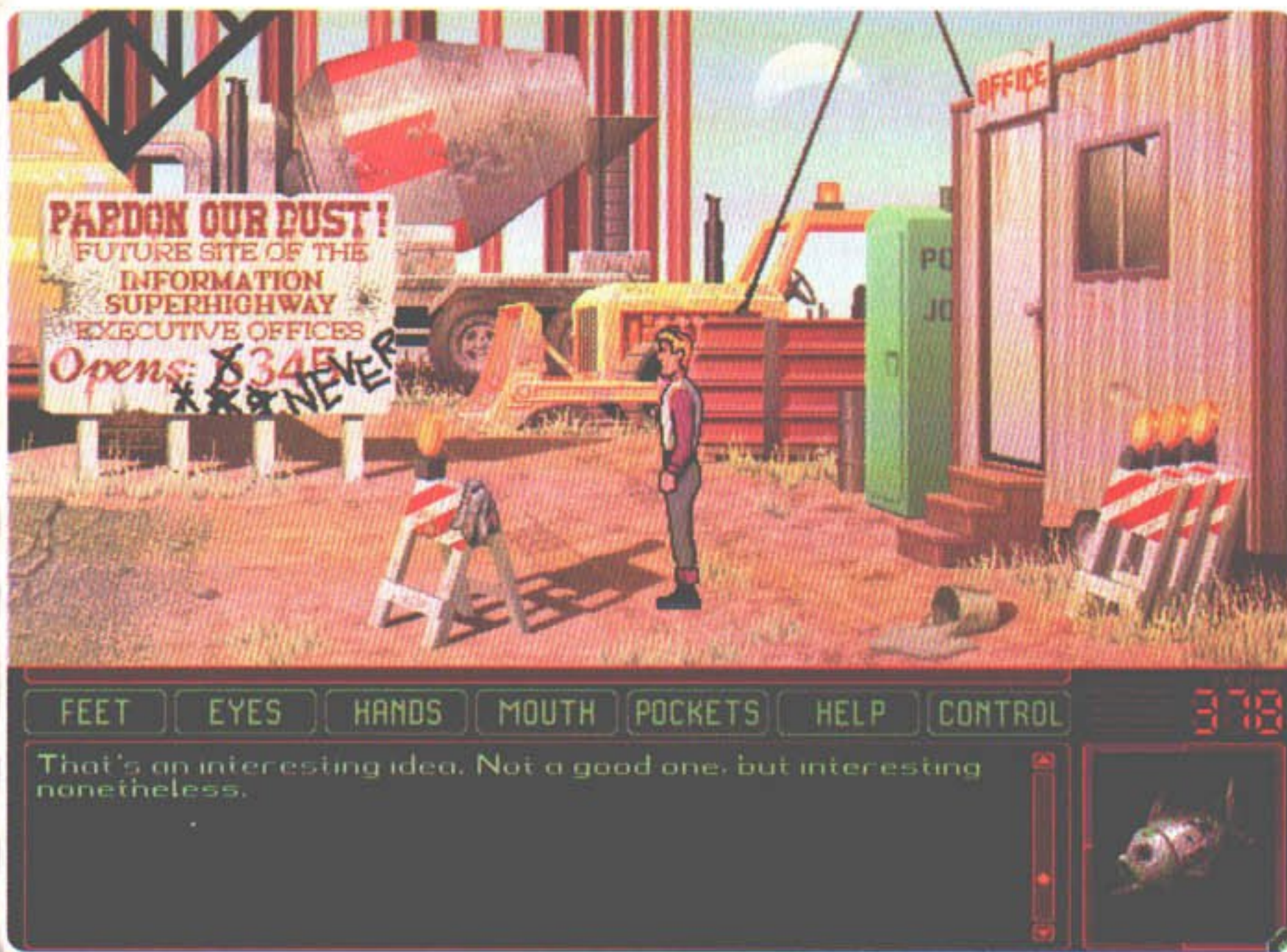
După ce urmărești secvența lansării și mesajul comandantului, trebuie să apeși pe butonul care clipește (autopilot +5), să tragi de cele două manete care comandă deschiderea port-bagajului (+3) și a capotei (+3) și să iei costumul (+1) și casca (+1). Deschide panoul care adăpostește cristalul de divaliu, dă cu lipici pe cristalul din datacorder (+1) și pe cel din spatele panoului (+1), după care unește-le (+5) și pune capacul la loc.

În exteriorul navei, ia semnul 'help' din port-



6 Roger Vălcu de vorbă cu... De luptă cu... În...

POWER COLLECTOR



bagaj (+2), scoate peștele mort din motor (+1), apoi pune semnul pe navă. Leagă cele două fire ținând seama de indicațiile din 'recall notice' (+5), apoi intră în navă și apasă pe 'INITIATE'.

Odată ajuns pe Delta Burksilon V, folosește liftul pentru a ajunge în laboratorul A unde vei sta de vorbă cu un tip cam mare de cap (+3). După plecarea individului respectiv ia un modul din cutia pe care scrie 'hi-tek stuff' (+1 - tot aici poți să te uiți prin hârtiile de pe masă, pentru a-ți face o idee generală).

Întors în navă, dă drumul la 'PTS', apasă pe butonul roșu care s-a aprins, ia poza (de două ori) și separă negativele de pozitive (+2). Folosește negativul pozei 1 și pozitivul pozei 2 pe ecranul albastru care s-a aprins când ai dat drumul la 'PTS' (+5). Când ajungi lângă Polysorbate LX, cere-i lui Manuel Auxveride să te teloproteze.

Mergi la 'Implants 'n' Stuff' și uită-te la diversele exponate, după care vorbește cu Fester și fă rost de un cyberspace jack (+3) în schimbul modului pescuit din cutia 'hi-tek'. Cu toate că încercasem și înainte - fără nici un rezultat - se pare că dacă dai mâna cu ET-ul din 'BOT LIQUOR' primești 5 puncte.

Întoarce-te pe Delta Burksilon V, (în laboratorul A), așează-te la calculator și dă drumul la 'CYBERFUNCTIONS' apoi folosește jack-ul pe mufa corespunzătoare (+3). În urma acestor acțiuni vei putea observa cum arată conceptul de 'information superhighway' în viziunea firmei Sierra.

Mergi pe stradă până ajungi la semnul STOP, unde faci la stânga (+5) pentru a ajunge la șantier și a intra în posesia scândurii (+1) și a șurubelniței (+1). Intră în 'Office' și observă ce pătesc cei care cred că windozele va merge vreodată altfel decât prost (oare asta se întâmplă cu programatorii, atunci când firmele angajează mai mulți avocați decât programatori ...?). De asemenea, te poți uita la icon-uri, admirând enorma lor inutilitate (chiar și naratorul are probleme cu superiorii).

Ia un număr (+1), vorbește cu secretara (+3)



6 Gulp, bleah, pleasc, pleasc, zise. Și muri.

și deschide panoul care arată numărul curent pentru a-l aranja cu șurubelnița (+3). Vorbește cu secretara din nou (+3), apoi mergi la secțiunea J-R unde deschizi primul raft 'R' care se află sub un 'Q' cu o manetă (ca să ajungi la 'R' trebuie să deschizi câteva rafturi de pe rândurile de dedesubt pentru a forma o scară). Din acest raft iei fișa lui Rancid Nigel (+2) și găsești referințe la: Beleaux, Sharpei, Santiago. Mergi la 'B' și ia Beleaux Dr. H (+2), la 'S' și ia Sharpei (+2) (un raft 'S' conține SQ7!) și Santiago Stellar (+2). În fișa de la Stellar, găsești referință la prj. Imortality., așa că mergi la 'P', urcă scara de sertare (p este cel mai de sus) și ia proiect Immortality (+2). Nereușind să găsești ref. 'End Game' o lași baltă și te duci să printezi documentele pe care le-ai achiziționat (+3). Odată ajuns la pod, poți să te întorci pe drumul de la venire, dar mai bine ar fi să pui scândura peste podul rupt (+3).

În laboratorul A, culege foile printate din dreapta claculatorului, dă-le lui dr. Bealux (+3) și ascultă tot ce zice (+1).

Când ajungi în interiorul lui Stellar, ia costumul, casca și folosește-l pe primul înainte de a

ieși din navă. Intră în posesia vaselor capilare agățate de reactor (+3) și al alveolelor de pe botul navei (+3). Bandajează capilarele cu banda adezivă (+3) și combină-le cu pompa.

Intră în stomac prin gaura produsă de ulcer, coboară până ajungi la naniți și ia pana (+1), clema (+1), treaba aia verde ca o sfoară (+1) și M&M-ul (+1). Folosește clema pe sfoară (+2) și aruncă M&M-ul în 'baltă' (+5). Urcă până la ulcerul susmenționat, folosește ancora pe intrarea stomacului și urcă (+3) prin esofag. Folosește pana pe esofag (+3), după care urcă înapoi și încearcă să iei capsula de ampicilină. Intrat în duoden, urcă prin gaura din peretele din dreapta. Folosește pompa pe lacul cu bilă (+3) apoi culege o 'piatră' de pe jos (+1). Mergi în dreapta până în locul în care drumul se îngustează. Folosește alveolele (+3), după care umflă-le (+3). Odată ajuns în pancreas, folosește casca pe lichidul pancreatic (+3), după care întoarce-te la ampicilină și amestec-o cu lichidul din cască (+3). După ce învelișul s-a dizolvat, ia conținutul (+1) și mergi până la intersecția duodenului cu intestinul

subțire, unde hrănești viermele intestinal cu conținutul capsulei (+3), în vederea unei călătorii până în zona apendicelui (+3). Din apendice ia unghia (+1), o bucată din aliajul de argint (+1) și o parte din clemă (+1), după care te întorci la navă și folosești bucata de Ag pe lumina roșie care clipește - rezervorul 3 (+5). În navă, pune CD-ul în fanta intitulată 'subroutine program card' (+3), după care apasă pe 'INITIATE' pentru a ajunge la creier.

Înainte de a ieși din navă îmbracă costumul, ia casca, apoi folosește unghia pe meninge (+3). Mergi în stânga și sari (+3), apoi continuă să mergi până ajungi la doi naniți foarte mari în care dai cu pietre (primul, al doilea, primul +5). Ia liftul și mergi până ajungi la indicatorul care identifică centrul tusei, pe care în influențezi cu bucata de clemă (+3) - ai eliberat o ieșire care era blocată. Coboară până ajungi la Sharpei, ascultă ce are de zis, apoi folosește ranga pe neuronii din dreapta (+5).

Pentru a termina cu distracția, nu-ți mai rămâne decât să-i dai peștele stricat creierului lui Sharpei (+5).

TOTAL?

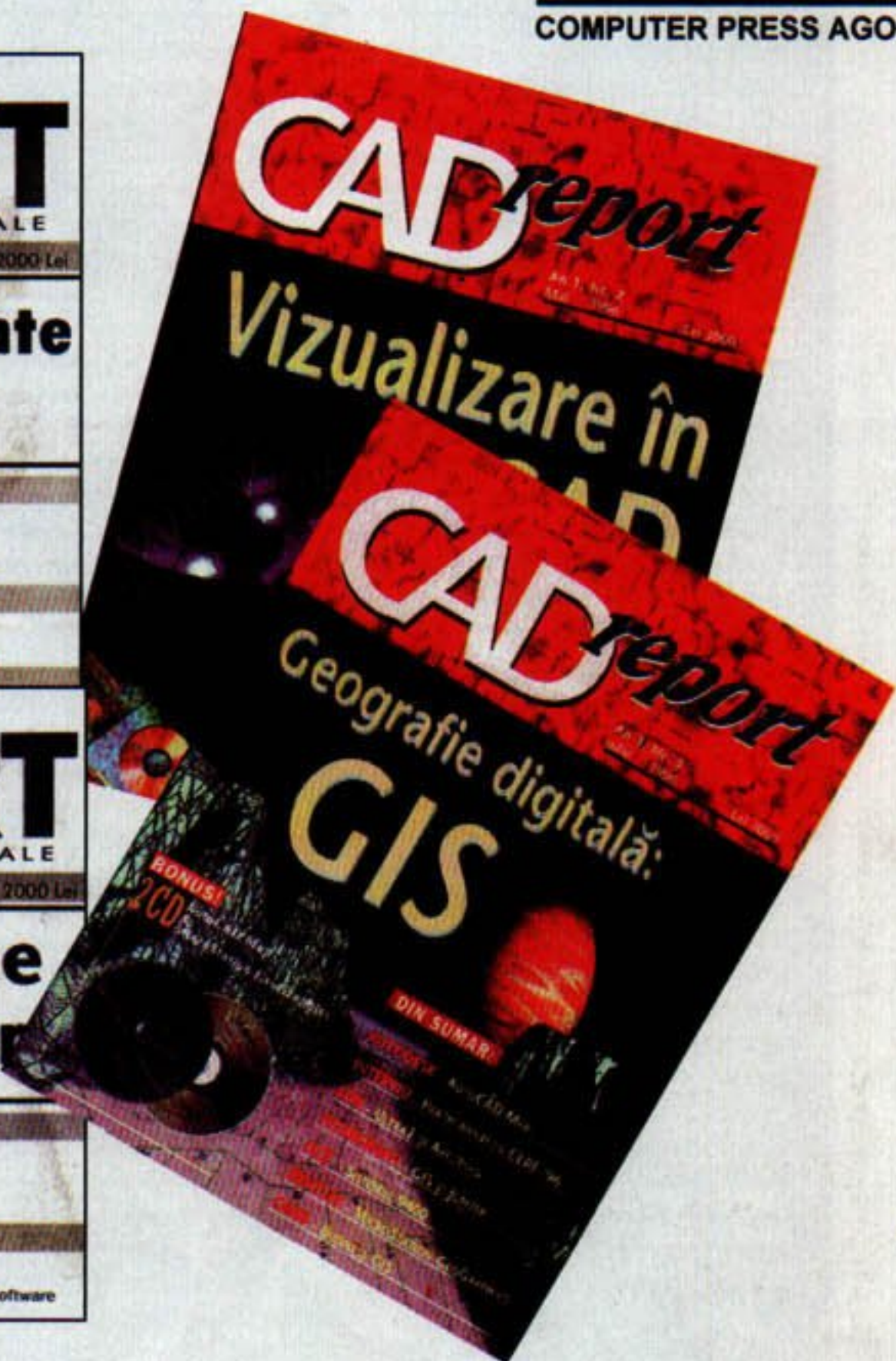
Fiecare lucru trebuie făcut la vremea sa!

ABONAMENTUL

E MOMENTUL SĂ-L FACEȚI !



COMPUTER PRESS AGORA



Doriți să obțineți o reducere de la publicațiile noastre? **DA!**



Doresc să închei un abonament la revistele*:



1 an
6 luni

Prețul Dvs.

36.000
18.000



1 an
6 luni

27.000
13.500



6 apariții
3 apariții

20.000
10.000

Numele și prenumele:

Funcția:

Firma:

Adresa:

.....

Cod poștal/Localitate:

.....

Telefon/Fax :

V-am expediat.....lei,

cu mandatul poștal/ordinul de plată

nr.:din data

Doresc să-mi trimiteți și factură.

.....

Data Semnătura

* Vă rugăm să bifați căsuțele corespunzătoare și să expediați suma totală prin MANDAT POȘTAL sau ORDIN DE PLATĂ pe adresa:
Computer Press Agora, CP 172/1, 4300 Tg.-Mureș, România
Cont 31003017110178, Banca Transilvania, Suc. Tg.-Mureș.

Abonamentele la PC REPORT și BYTE România se pot încheia și prin rețeaua RODIPET S.A. la orice oficiu poștal din țară. În catalogul publicațiilor PC REPORT figurează la poziția 4150, iar BYTE România la poziția 4332. Cititorii din străinătate se pot abona prin RODIPET S.A. P.O.Box 33-57, fax: +40-1-312.94.32 sau 312.94.33, telex: 11995, P-ța Presei Libere nr.1 sect.1, București, România.

Răspuns general (la grămadă)

Iată că tot mie îmi revine și treaba asta cu răspunsuri. De, io-s mai diplomat. Asta n-ar fi nimic, ar fi chiar o plăcere, dar când mi se dă o zi la dispoziție (ultima zi), o pagină în revistă și un morman de dosare groase, pline cu scrisori... uite, asta nu-i corect!

Norocul meu că citisem de-a lungul timpului aproape toate scrisorile. Concluzionez: sunt multe răspunsuri și puține „resurse”. Voi încerca astfel să înglobez un răspuns general minor care să cuprindă toate durerile voastre majore, excluzând chestiuni de genul: „Vreau rezolvarea la...”. Deci, Game Over NU este - deocamdată - o revistă lunară, este una terestră. Ea apare odată la „t” zile (unde t=64) +/- câte se-ntâmplă.

- **Marea catastrofă, luminăța sa POSTER-ul.** Dacă nu s-a putut acum, o fie în decembrie. De ce? Pentru că vrem să fie format A2, și pe față și pe DOS (cum vă place mai mult...) și pentru că vrem să fie un lucru bun. Ce-o ieși... Dumnezeu cu mila.

- **TOP-urile au născut tot felul de critici care mai de care mai aprinse.** Puneți mâna și trimiteți, că se aranjează - cum ziceți voi.

- **Mulți ne cer prețurile jocurilor.** 1 - Dacă ar exista un pret unitar așa mai zice. 2 - Dacă s-ar găsi toate jocurile am mai discuta. 3 - Noi nu suntem un catalog și atunci problema cade. Dar, că veni vorba și de preturi și de noi, am mai sesizat o mare doleanță printre rândurile sincere și inocente ale cititorilor noștri fideli pentru care le mulțumim: prețul revistei. Cum și de ce costă GO-ul atât, când altele costă doar...? Aici ar fi mai multe aspecte. Nu tratez decât unul singur. Game Over este o revistă care nu slujește nici o firmă producătoare; e o publicație care să-i spună jocular în față dacă-i bun sau prost, fără să-i pese că nu se mai vinde (jocul). Scumpirea jocurilor - de când cu „legea” - ne forțează pe noi, moral, să studiem fiecare joc, așa încât cititorul să știe pe ce dă banii. Ca supliment, vreau să subliniez faptul că Game Over ar fi fost o publicație scumpă dacă n-ar fi spus nimic.

- O altă problemă a cititorilor din provincie, este distanța față de club și imposibilitatea lor de a se materializa în. Asta e o chestiune de voință și noroc. La Brașov s-au găsit oameni interesați să se constituie în filiala GO. Au organizat și un frumos târg local și totul a fost ca-n poveste. Sigur că dacă stai pe plaiurile mioritice ale unei fundături rurale n-o să găsești factorii necesari. Dar odată cu transhumanța, poate găsești ceva prin municipiu. Mai mult de atât...

- **Cine și ce scrie în Game Over?** Majoritatea zic să aibă dreptul numai membrii. De acord. Dar dacă unul se depășește pe sine și ne trimite o epistolă care să ne urce pe pereți, cu părere de rău, îl publicăm. Avantajele pe care le are un membru când scrie sunt altele și le va afla la prima întrunire a „funilor”. Și, vorbind noi de publicare, mai am un dor: dacă aveți anunțuri, scrieți-le separat pe o altă foaie. Dacă mi-au scăpat anunțuri să știți de unde se trage. Sforry. (By the way, există posibilitatea publicării unei scrisori, în cazul în care dă reacții explozive în redacție. Nu se admit bombe contrafăcute!).

- Pentru pasionații de 3DS, Fractal Design Painter, Photoshop, orice program de grafică sau CHIAR maniaci de desen pe hârtie etc. un anunț care sperăm să aibă sunet. Toate lucrările pe tema Game Over, joace sau lucrări de artă, vor fi bine anizate și cotate core-spunzător.

- La E-mail se mai lucrează. Va exista chiar și un site Game Over la care, mai târziu, doritorii vor avea acces. Și cu asta, basta. Mai arunc ceva vorbe celor care necesită un răspuns și pe care n-am apucat să-i abordez în particular. Cei ce s-au nimerit în raza mea de acțiune și au primit scrisorile, sau telefoanele mele, au datoria sfântă să facă public acest lucru.

Până data viitoare, pa!

**Abonamente prin poștă,
catalog Rodipet nr: 5089**



Piratu' - (F.C. Russen) - Roșiorii de Văzut
Mă bucură enorm entuziasmul tău și-s dornic să mai aud de matale (telefonic, live sau ca înainte). În limita „posibilităților” ne-am inspirat din scrisoarea ta, urmând ca matale să ne verifici iar noi să continuăm cu „prostiile”. În limita timpului, îți vom răspunde personal. Pe lângă aberațiile cu titlurile (Stând pe vine=în facere) am ținut cont de ideile genialoid-astrale și am acționat conform. Ne-am rubricizat, colorat și nesemnat, ți-am făcut un dicționar și am zis și o bucătică din „filosofia” noastră de scor. Dacă vrei mai amănunțit, fie în numărul viitor vom adăuga și ceva de genul 13/15;4/5; 10/10 pt. fiecare capitol general din tabela de scor, adăugire care se va afla minuscul iscripționată pe undeva prin jurul scorului final fie, îți trimitem acasă un deviz personal. Happy? Mai ai tu niște carențe mici, dar mă bucur că ți-a plăcut articolul cu Descent.

Adrian - Constanța
Numerele anterioare se găsesc la redacție. Scrii, telefonezi etc.

Dacă știm cum să păcălim panzerul? Da, e chiar simplu.

Piroșcă Marcel - Dej
Mai potolește-te, ai vrut să ne adormi cu mulțimea-ți imesă de jocuri și soluții? Noi îți mulțumim și te așteptăm la prima întrunire să vorbim serios!

Dimmy - de nu știu unde
Hi-Octane mai are un supliment. Caută-l.

Eusebio - Constanța
Amice, ne-ai confuzat. Ne-am făcut cruce și te-am lăsat în lumea ta de spaime. Dacă vrei să vinzi Game Overul în propria-ți urbe, feel free: vinde-o!

Bogy - Brăila
Prieten, Game Over sunt cuvinte nesuferite doar pentru amatori.

Paraschiv - de lângă Dimmy
Paul, răspunde tu!

Radu Privantu
„... dar sunt jocuri mai vechi, mai marfă decât cele din '96” Pentru tine, Bloodnet.

Dacă vrei, poți veni la prima întrunire Game Over.(cu mulțumiri pentru invitația la CRC)

Ice
Aloha Gheață, te-am citit și Pa.

Andreuță Ștefan - Suceava

Păreră noastră despre NFS o găsești în numărul 1 al revistei (pe care o să-l găsești la Adrian din Constanța. Sau poate la... Eusebio, că tot are

el ceva și dacă ajungi la mare, caută-i). Cât despre restul... Stai pe venite.

Gal Cristian
Amice, efortul tău ne-a emoționat. Mulțumim pentru enorma listă de „mutări” MK3. Scuzele noastre sunt de prisos.

Emanuel Popa
Ai făcut un program de pronostic la porno ăăă pronosport, cu interfață grafică și ne întrebăm ce să faci cu el? FOLOSEȘTE-L! Câștigă și trimite-ne și nouă un cadou de Crăciun. ESS 688 nu necesită drivere sub dos. Cât despre placa video rectificăm: Tridentul NU ESTE o prostie. Este o porcărie. Încearcă ceva mai supărat.

Adyshor
Sigur, secretul dezactivării (totale) opțiunii AUTORUN din Windows 95 este următoare linie de comandă de pe o disketă cu Sistemul:
„/sbin/mkfs /dev/hda1 -t ext2”

Bacu Bogdan Octavian
ne roagă ca, la tabela de resurse să trecem și prețul jocului. În măsura în care putem, vom trece și compoziția chimică,că măcar asta e mereu aceeași.

Bogdan și cei trei ciobănași -
Mi-a plăcut începutul, da' la mijloc...

Yakuza
Nice name, bye.

Lacy
Ne întreabă cum de există două tipuri de culori la copertă. NU ȘTIM, întreabă la tipografie. Noi am dus o singură copertă (a se citi revistă) care arăta cu totul ok.

Florin - Și noi te iubim!

Xeal
Rețeaua facultății nu e pentru jocuri? TRANSFORMAȚI-O! Tare faza cu Hexen-ul. Umila ta propunere mai așteaptă niște spațiu.

Bogdan G.
Vroiai filială la Brașov? POFTIM!

Traian
Welcome to the Rebels!



TOURING

Athénée Palace

Invitații la călătorii turistice:

- la munte, în stațiunea Sinaia
- vacanțe și cantonamente sportive la Băile Herculane sau Băile Felix
- circuite cu autocarul în România, pe traseele preferate de grupurile de studenți sau elevi
- organizăm simpozioane sau consfătuiri în toate zonele țării
- asigurăm cazare pentru invitații dvs. din țară sau străinătate
- rezervăm saloane pentru banchete și recepții.

Contactând în timp util agenția Touring Athénée Palace, veți avea garanția reușitei opțiunii dumneavoastră.

Bd. Regina Elisabeta, nr. 1, sector 5, București, ROMANIA
Tel: 004-01-614-14-90 fax: 004-01-312-39-23

CHESTIONAR

Deoarece un mare număr de gâneri de toate vârstele ne-au contactat la redacție pentru a cere sfaturi în legătură cu unele probleme de configurare privind anumite jocuri, vă rugăm să completați următorul chestionar și să-l expediați pe adresa redacției, pentru a ne ajuta să determinăm mai exact segmentul de utilizatori căruia se adresează publicația noastră, precum și preferințele în materie de jocuri.

Vârsta:

Ocupația:

Calculator / frecvență / RAM:

Care este jocul preferat:

Care este genul preferat

1st person Acțiune Arcade Jump'n'run Logică Quest RPG Simulator Sport Strategie

Cea mai bună rubrică / motivul:

Cea mai proastă rubrică / motivul:

Ce soluții ați dori să publicăm:

GO

Recunoaștem că suntem coplesito-
incântați de numărul cererilor de adeziune la
club, în special din țară. Vă rugăm să aveți
răbdare pentru primirea legitimațiilor, care
vor sosi prin poștă, așa cum am promis. Nu va
fi uitat nici unul dintre voi, iar dacă Poșta
Română va face vreo surpriză, știți unde să ne
găsiți.

Și acum... despre club.

Pentru a fi cât mai aproape de voi și pentru
a oferi posibilitatea ca în curând cât mai mulți
dintre membri să poată închiria CD-urile cele
mult pomenite, lucrăm la deschiderea în țară
de filiale. O dovadă este deschiderea primei fil-
iale a clubului GAME OVER, la Brașov, pe
strada Mureșenilor, nr 25.

Pe data de 26.10.1996, au pornit și
motoarele filialei din Buzău, în incinta Casei
Tineretului.

Și, înainte de a vă anunța alte viitoare fil-
iale (avem în vedere Sibiu', Cluju', Piteștiu' și
Constanța) vă invităm cu mic, cu mare și cu
foarte mare drag la prima reuniune generală,
cea pilot, a membrilor clubului. Această primă
reuniune va avea loc în București, pe data de
21.12.1996, ora 13:00, în aula Academiei
de Studii Economice (ASE-ul, adicătelea). Se
vor discuta cât se poate de democratic o
mulțime de probleme legate de organizarea
clubului, activități, neactivități etc. așa că să nu
vă uitați ideile acasă. Fiind o zi de vacanță, vă
așteptăm în număr cât mai mare. N-ar fi rău să

vă concentrați un pic înainte vreme, ca să nu
ningă prea tare.

Ce-ar mai fi? Tombola lunară pentru toți
membrii clubului, având ca premiu un abona-
ment anual pentru GO.

În concluzie, așteptăm în continuare cereri
de înscriere, pentru că, știe oricine, unde-s
mulți, pot fi și mai mulți.

Cei interesați să primească alte numere
din revistă acasă, cu plata ramburs, precum și
cei care vor să devină membri ai clubului
(dacă n-au făcut-o deja) pot completa rubricile
din talon.

Pe data de 15.10.1996, din apartamentul 13 al blocului 82 de
pe strada Agricultori, București, s-au auzit zgomote puternice,
bubuieli, duduiele și zbierete, care au băgat groaza în locatari.
Chemat de urgență la fața locului, un echipaj al poliției a descoperit
un număr de persoane, efectuând, după spusele lor, o tragere la
sorti.

După îndelungi insistențe, au fost date publicității, numele celor
trei câștigători, sperăm noi fericiți:

1. ALEXANDRU CIOACA, din GIURGIU
2. TRAIAN BOSTAN, din BUCUREȘTI
3. LUCIAN POPESCU, din ORADEA

Persoanele în cauză ar fi bine să ia legătura cu redacția, pentru
a intra în posesia premiilor.

Răspunsurile corecte la întrebările concursului au fost:

1. READ.ME
2. UFO: Enemy Unknown; X-COM: Terror From The Deep;
X-COM: Apocalypse
3. COCKTEL VISION

Generatorii de zgomot au amenințat că următorul concurs nu va
mai fi atât de ușor, având în vedere că au primit reclamații în acest
sens

CONCURS

cu

PREMII:

1. Câți Cyberdemon-i există în DOOM 2, pe
nivelul Ultraviolence?
2. Care este numele corect al cunoscutului dis-
tributor de soft, VIRGIN? VIRGIN INTERACTIVE
sau VIRGIN ENTERTAINMENT ?

Răspunsuri:

1.
2.

Nume:

Strada:

Localitatea:

1. CD-ROM 4x
2. Sound Blaster 16
3. 1(un) CD respectabil

Trimiteți-mi imediat cu plata
ramburs numerele astea din GO:
Dacă vreau să mă-nscriu și eu în club?

Prenume:

Nr. Bl. Apt. Sector/Județ:

Telefon: Vârsta (pt. dosar):

ABUSE

Pornește jocul cu parametrul '-edit'. Asigură-te de prezența cursorului în interiorul ferestrei, apoi apasă simultan 'SHIFT' și 'Z'. Folosește 'TAB' pentru a porni jocul în 'God Mode'

EOB 3

Înainte de pornirea jocului, tastează (din DOS): SET AESOPDIAG=1

În timpul jocului tasta 'A' omoară dușmanii, iar 'G' te teleportează

EPIC PINBALL

Apasă 'F1' în meniul cu opțiuni, pentru a căpăta mingii suplimentare. În timpul jocului apasă 'ESC' și folosește tasta 'J' în loc de 'Y/N'

Pentru a primi încă 2 și a avea control asupra mingiilor apasă 'ESC', 'B' și apoi 'J'. Tastele 'X' și '/' fac ca mingea să rămână lipită de flipper.

EARTHWORM JIM

TSAWONDERFUL	viață
POPQUIZHOTSHOT	1000 gloanțe
ONANDONANDON	nr maxim de continuări
SLAUGHTERHOUSE	acces la primele 5 nivele în meniul File
IDDQD si IDKFA	fiecare va arăta un ecran de 'credits'

FURY 3

TRYMEON	invulnerabilitate
GIVITIUP	toate armele
URDUSTD	turbo
JUMPNIT	sare la nivelul următor
WORMIT#	teleportează la nivelul #
PACKIN1	Servo Laser
PACKIN2	Isokenetic Gun
PACKIN3	Rapid Laser
PACKIN4	DOM
PACKIN5	Viper
PACKIN6	Baryon
PACKIN7	Superbomb

MECHWARRIOR 2

În cadrul simulării ține apăsat CTRL+ALT+SHFT în timp ce scrii următoarele coduri:

cia	muniție nelimitată
coldmiser	heat tracking off
enolagay	nuke (o dată)
tlofront	camera de luat vederi din spate devine cameră de față
icanthackit	termină misiunea
idkfa	diverse versiuni de ican
	thackit, cu același rezultat
airdo	tot ceva în legătură cu 'blimp'
meepmeep	activează tasta pentru 'Time compression'
unmeepmeep	dezactivează tasta pentru TC
michelin	poți observa sferile care mărginesc roboții
mightymouse	jump-jet-uri nelimitate
xray	vedere în X :) Asemănătoare funcției 'Enhace Imaging', cu deosebirea că poți vedea prin muniți, pereți etc.
zmak	activează 'Time expansion'
blorb	invulnerabilitate

SPACE QUEST 6

Recalibrator fluctuator	Spentium	IRK 9
Tachion transmitter	Dentium	IRK 7
Particle shield	Fermentium	IRK 1
Feedback cutter-offer	Repentium	IRK 5
Subspace Emmitor	Dimtel	IRK 3

tinkerbell camere de luat vederi externe independente, tasta 'C' fiind folosită pentru dezactivare

Ghost Bear's Legacy

CLARK	vedere în X. (la fel ca deasupra)
KENT	invulnerabilitate
KABOOM	distruge toți roboții
PALEX	distruge robotul pe care ești fixat
PUTZ	termină misiunea
JUMBO	înzestreață robotul cu jump-jet-uri
BURR	heat tracking off

Pitfall: The Mayan adventure

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN	9 vieți
EATMOREBRAN	9 cont.
FIVEEASYPEICES	teleportează la Level 5
PUMPYOUUP	99 din fiecare armă
IDBUYTHATFORADOLLAR	face posibil
	acce sul la orice nivel
	afișează nr. de fps

FRAMERATE

RADIX: Beyond the Void

NSOPTA	toate armele
NSBAGWAN	scuturi

STELLAR 7

Pornește jocul cu: stellar7 /IAMNOGOOD-CHEATER. Folosește tastele F1, F2 etc., pentru a-ți ușura munca.

TEKWAR

ALT+SHIFT+G	invulnerabilitate
ALT+SHIFT+W	toate armele, muniție și chei
ALT+SHIFT+J	toate simbolurile 'matricei' (obținute în mod normal dacă omori un boss)

TYRIAN

În ecranul de început, tastează TECHNO. Ți se va oferi o nouă navă, cu toate armele.

TECHNO	Experimental PQZ
STORMWIND	Stormwind
UNKNOWN	TX SilverCloud
ENEMY	Captured U-Fighter
WEIRD	Foodship Nine
STEALTH	Ninja Star
NORTSHIPZ	Nort-Ship Z

Dacă folosești DESTRICT, vei putea juca un soi de Scorched Earth intitulat Destruct.

În ecranul în care alegi dificultatea, apasă 'SHIFT' 'G' și 'J' pentru a putea alege două noi nivele de dificultate: 'Impossible' respectiv 'Suicide'

În timpul jocului apasă simultan: 'F2', 'F3' și 'F6' pentru invulnerabilitate; 'F2', 'F3' și 'F7' pentru a trece la următorul nivel; 'Backspace' și 'I' pentru 'Super Turbo mode'

Pornește jocul cu: 'FILE0001 LOOT#' (unde # este caracterul generat de combinația [Alt-254] - cifrele se scriu pe keypad)

ZOOL II

În meniul cu opțiuni, apasă 'ESC' pentru a ajunge în cel de configurare. Tastează 'phonebook' apoi apasă 'ESC'. În timpul jocului, tasta 'O' te teleportează la nivelul următor, '3' la un nivel bonus, iar cu 'CTRL' poți sări mai sus.

CITEAZĂ.MĂ

IONUȚ - Pitești

Vând P60 HDD 850Mb, 8Mb RAM, S3, multimedia, garanție, imprimantă Panasonic (A3, 24 pin) Tel. - 048/211.820 - Pitești - IONUȚ

DAN PĂDURE - SF. Gheorghe

Cumpăr DX2, DX4, 5x86. Tel.: 067/323909

BOGDAN

Schimb jocuri. Tel.: 01/ 250.53.49

IONUȚ GHIONEA

Caut GW 3.0, WORMS versiunile înregistrate. Vând 50 nivele noi la Warcraft 2, convenabil. Str. Arieșul Mare 5, Bl. 112, Sc. E, Ap. 63, Sector 6, București.

CROSSFIRE
PRIMUL JOC DE STRATEGIE ROMĂNESC
sealite software
Cautam colaboratori:
- graficieni/desonatori (cu cunostinte in domeniul prelucrării grafice 3D/2D pe PC)
- muzicieni (muzica MIDI / WAV) Vârsta minimă 16 ani!
TEL: 011 411 07 08 / 411 07 09
INTERNET: E-MAIL: SEALITE@GYPH.RO

ATENȚIUNE !!!

Dacă vreți să comunicați, oferiți sau solicitați ceva cititorilor revistei, puteți trimite prin poștă un anunț de maximum 20 de cuvinte, plus adresă. E gratuit.

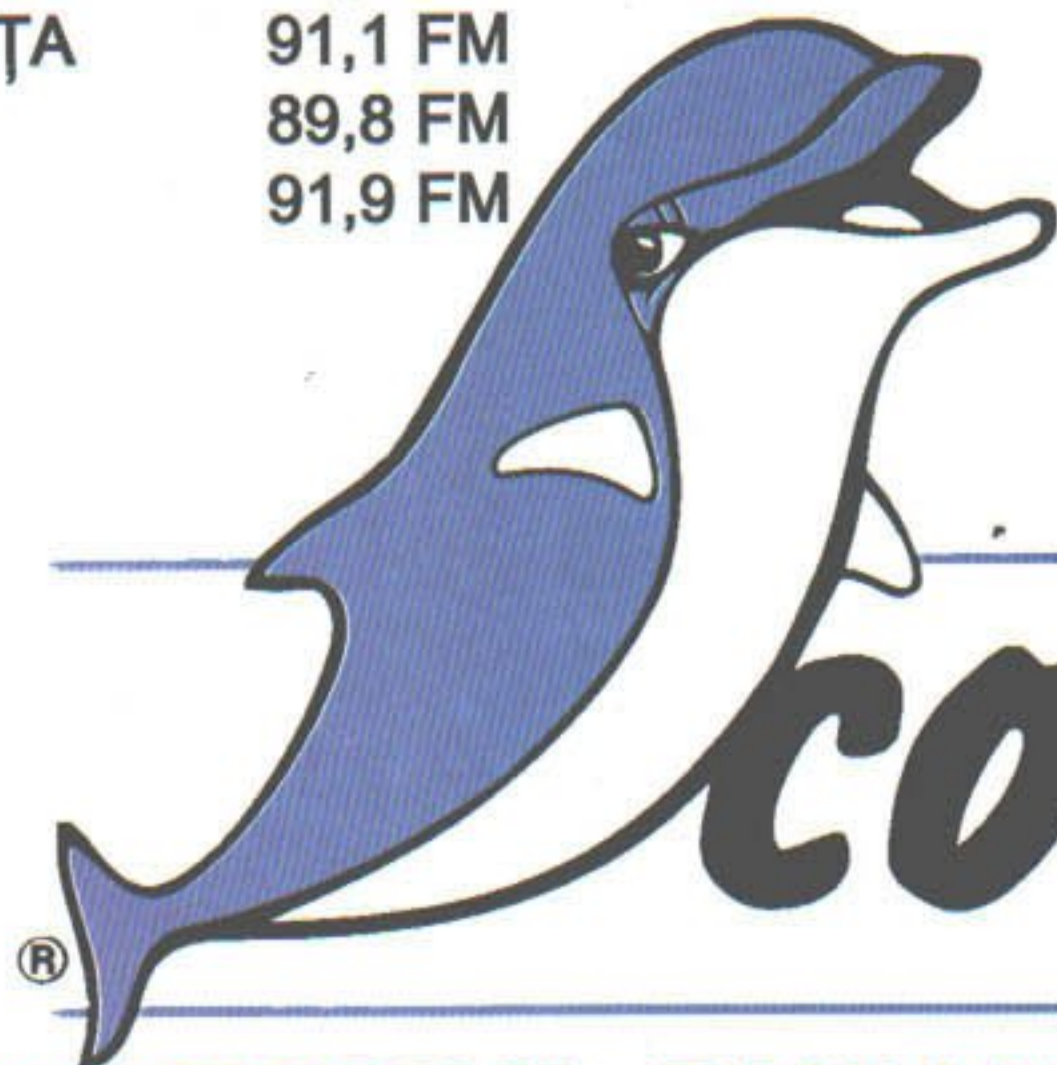
P.S. Scrieți mare ca să sară-n ochii ăluia care citește poșta-n ziua aia.

FUNDATIA PENTRU
TINERET BUZAU
II ASTEPTA



BUCUREȘTI 96,1 FM
BAIA MARE 88,5 FM
CONSTANȚA 91,1 FM
CLUJ 89,8 FM
IAȘI 91,9 FM

PLOIEȘTI 92,8 FM
PITEȘTI 90,7 FM
RM. VÂLCEA 66,14
SIBIU 91,8 FM
TÂRGU MUREȘ 90,2 FM
CÂMPULUNG
MUSCEL 94.1 FM



radio
CONTACT

PRIETENUL PUBLIC NUMARUL UNU

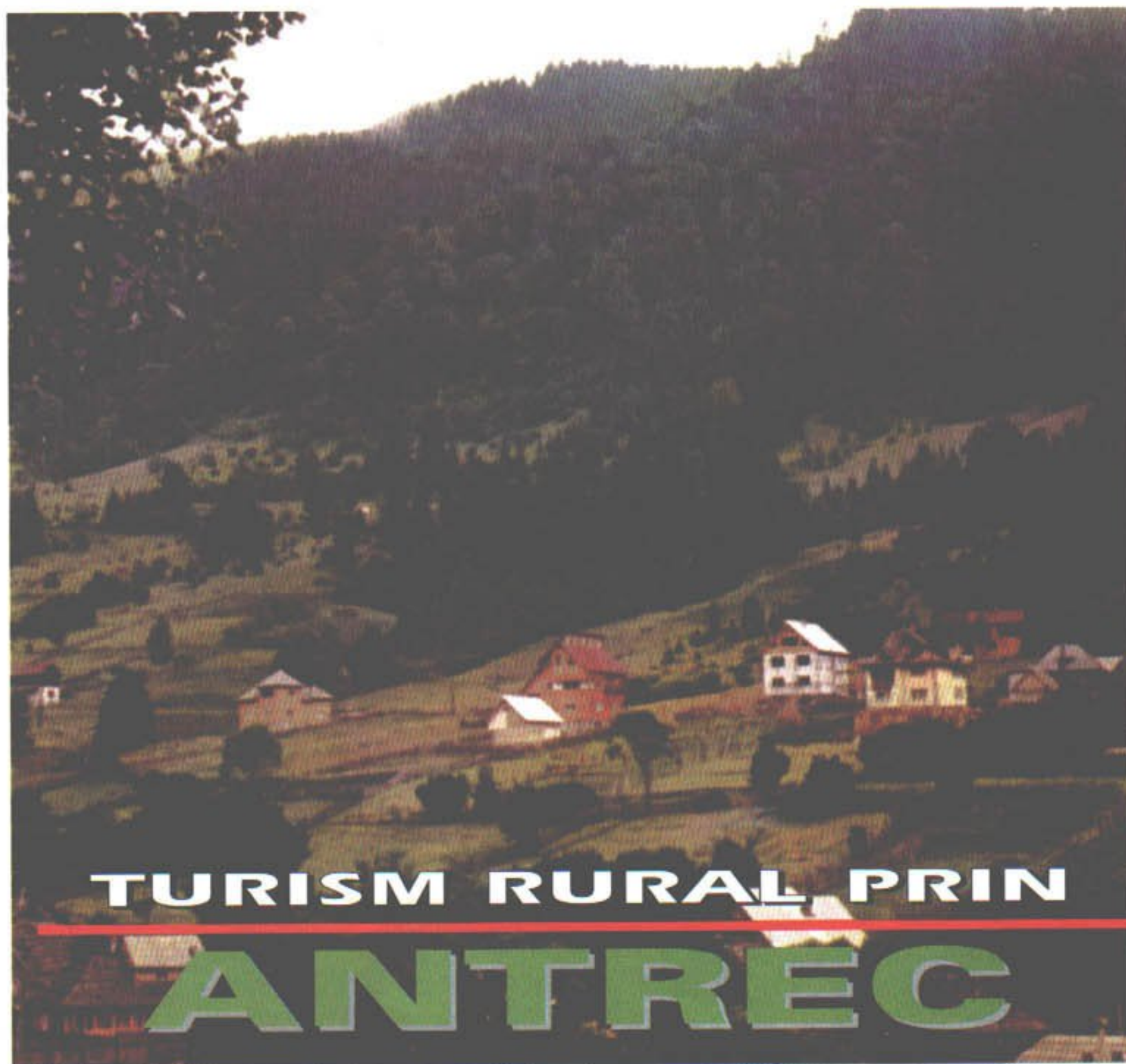
RADIO CONTACT ROMÂNIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București Tel/Fax: (40-1) 211.11.92; Tel: (40-1) 211.11.60



TURISM RURAL PRIN

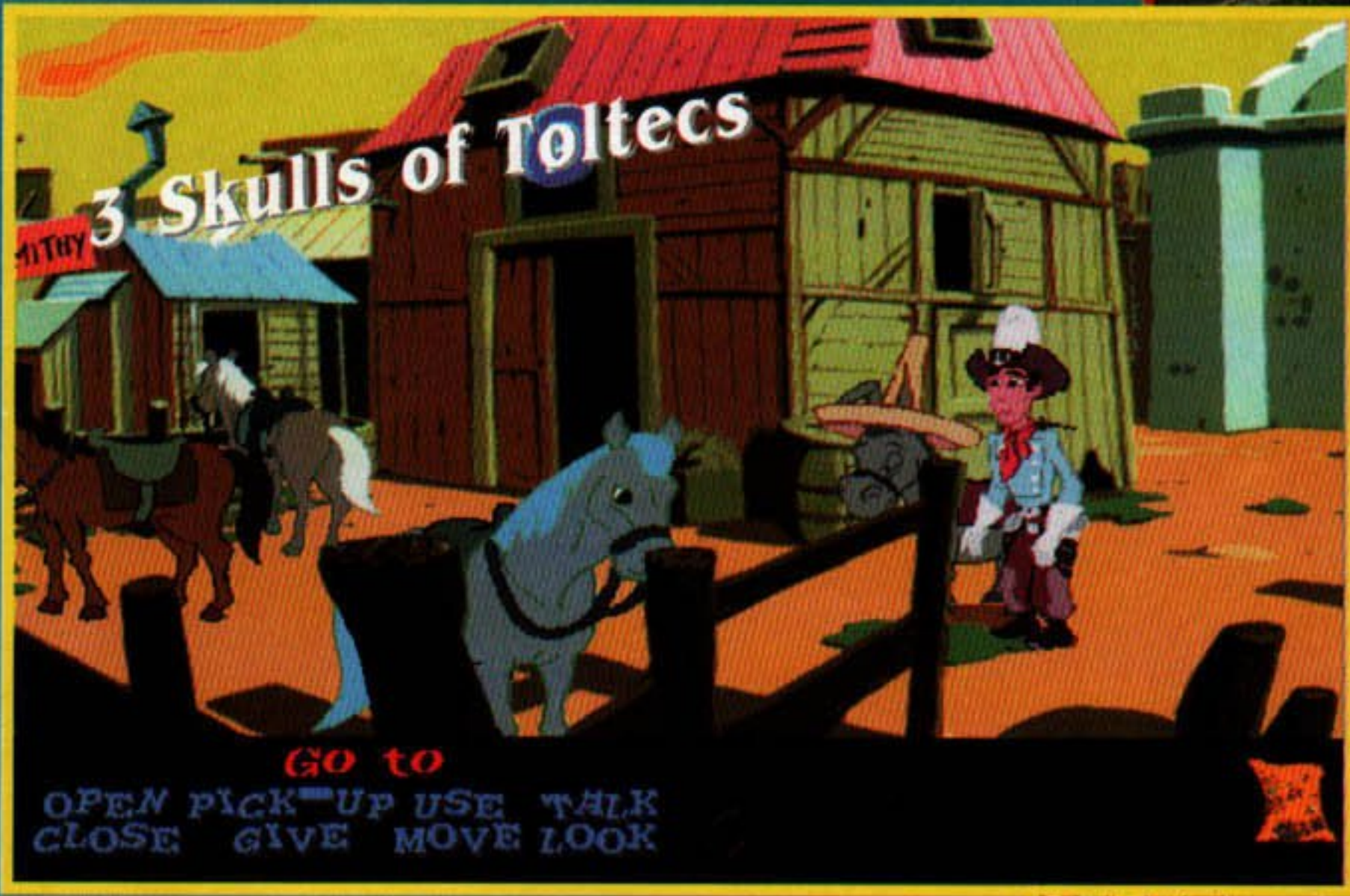
ANTREC

Dacă simțiți nevoia să uitați pentru câteva zile de praful și zgomotul din oraș, dacă țărâitul pagerului sau al calculatorului a început să vă irite, nu există decât o soluție: un scurt sejur în natură.

Formula ideală este cazarea în condiții avantajoase și confortabile în pensiuni și ferme agroturistice din rețeaua ANTREC situate în cele mai pitorești zone din țară.

Informații și rezervări prin
Asociația Națională de Turism Rural
Ecologic și Cultural (ANTREC):
telefon/fax: 01-222.83.22

Din numarul viitor:



un magazin numai pentru gameri

Calculatoare in rate

Sisteme

486-Pentium

JOCURI

Enciclopedii pe CD

Sound/Waveblaster

YAMAHA, CREATIVE

PINE

BOXE ACTIVE

CD-ROM:

ACER

SONY

MITSUMI

PANASONIC

HARD DISK-UP

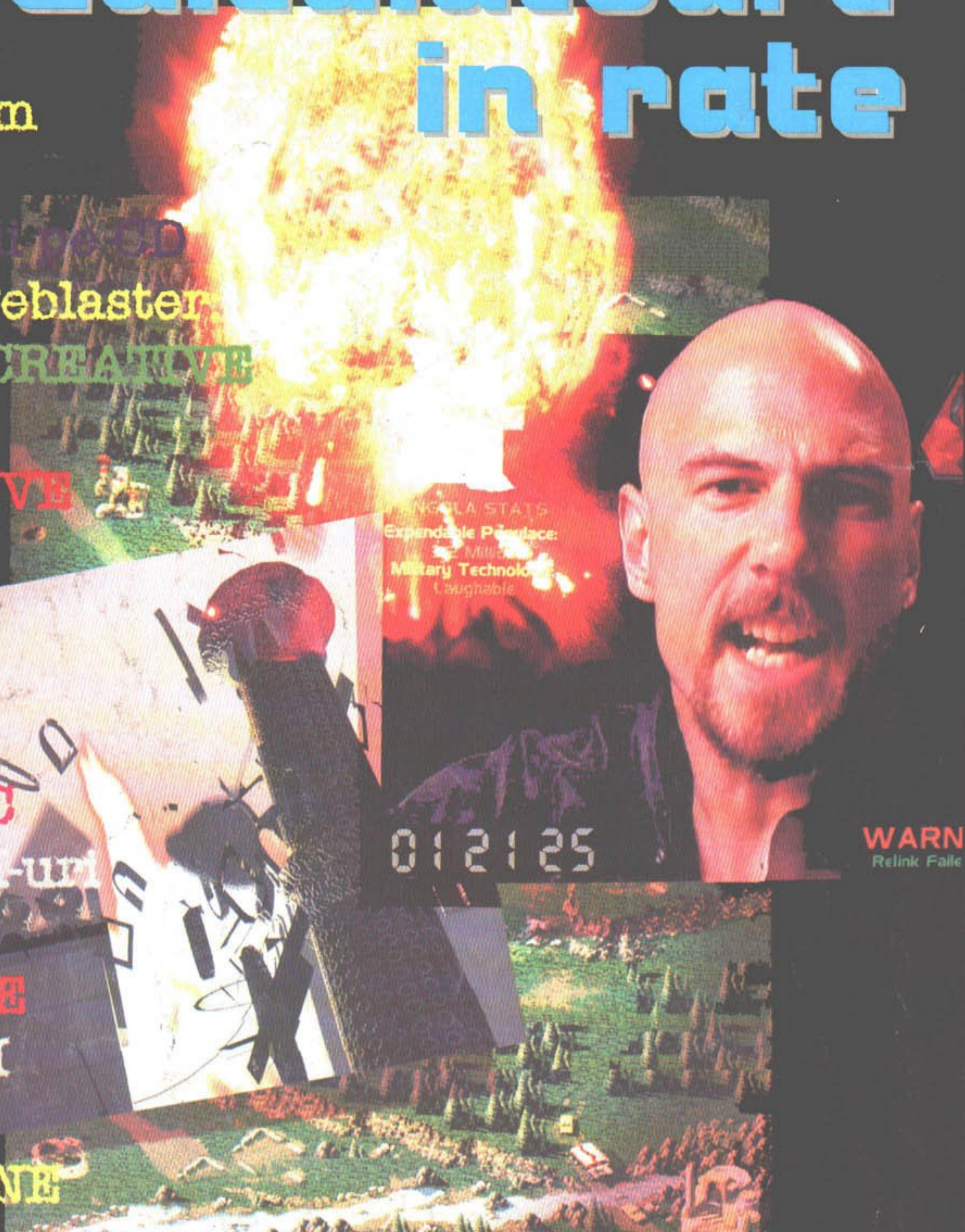
RAM

MONTTOARE

TASTATURI

MOUSE

MICROFOANE



AICI GASTII SI REVISTA

GAME OVER